

GEN 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

N°97 - Mars 1997 - 38 F

Test
POD

**Pour les fous
du volant !**

STAR WARS

**Tous les prochains
jeux LucasArts**

THEME HOSPITAL

**La médecine
à l'état brut !**

MAGIC: BATTLEMAGE

**Faites-vous
tirer les cartes...**

MAIS AUSSI...

**Dragon Lore 2
Scorcher
Harpoon Classic 97
G-Nome
Test Drive Off Road**

RENDEZ-VOUS PAGE 4

**Exclusif ! Grand concours
K.K.N.D Electronic Arts**



UNE PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9825 - 97 - 38,00 F



12 FS - 311 FS - 2.95 CAN \$
ISSN: 0170-8161 PTC CLIENT - 250 FS



on vous aura prévenu.



SKYROCK
FRANCE 16-24 MARS 2012

billyzekick
has, has, else it's change

40aim

Intelligence



* THE INFORMATION IN THIS ADVERTISING MATERIAL IS UNCLASSIFIED, EXCEPT WHERE SHOWN OTHERWISE. IT IS THE PROPERTY OF THE NATIONAL ARCHIVES AND IS LOANED TO YOUR AGENCY. IT AND ITS CONTENTS ARE NOT TO BE REPRODUCED, COPIED, OR TRANSMITTED IN ANY FORM OR BY ANY MEANS, ELECTRONIC OR MECHANICAL, INCLUDING PHOTOCOPYING, RECORDING, OR BY ANY INFORMATION STORAGE AND RETRIEVAL SYSTEM, WITHOUT PERMISSION IN WRITING FROM THE NATIONAL ARCHIVES.



Édito

ORDRE DE MOBILISATION GÉNÉRALE

Oui, je sais... Du Star Wars, vous devez être en train de vous en farcir depuis quelques temps au moment où vous lirez ces quelques lignes, puisque la sortie de Gen4 devrait plus ou moins correspondre à celle du premier épisode remasterisé de la trilogie. Quoiqu'il en soit, une chose est claire : la folie de La Guerre des Étoiles va vous contaminer. Avouez que c'était

le moment idéal pour vous amener sur un plateau un super-reportage sur LucasArts, société visionnaire s'il en est... Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que si George Lucas a fondé son empire sur l'industrie du film, la seconde à laquelle il s'est intéressé est celle du jeu vidéo. Et quand je parle de jeux vidéo, je ne fais pas référence aux trop nombreux produits inintéressants et sortis à la va-vite pour tenter d'engranger un peu plus d'argent avec une licence cinématographique confortable.

Tout cela pour vous dire que le jeu vidéo sort doucement des sentiers battus dans lesquels on le plaçait il y a quelques années encore, période à laquelle le grand public ne croyait ces produits destinés qu'à une catégorie succincte d'adolescents prépubères, boutonneux et attardés. Aujourd'hui, la première utilisation d'un micro à la maison c'est le jeu. Pas la peine de dire, on a les noms (et les chiffres). Il serait temps que la France arrête de considérer cette occupation comme indigne et que le micro devienne officiellement une machine de divertissement. Marre d'entendre des déclarations de cadres gènés expliquer à leurs collègues : « J'ai acheté un PC pour pouvoir étudier mes rapports à la maison... Tient au fait, tu as vu le dernier jeu de chez bidule ? ». Lorsqu'on achète un magnétoscope on ne dit pas que c'est pour regarder des cassettes de formation au management !

Quoiqu'il en soit, si l'on en croit les chiffres, nos compatriotes ont toujours tendance à, paradoxalement, considérer cet appareil comme étant à la fois extrêmement compliqué, et destiné aux gosses. Ces mêmes chiffres nous montrent également que le taux d'équipement de machine par foyer en France est moitié moindre que celui de l'Allemagne ou des États-Unis. Nous avons même entendu un éditeur étranger (que nous ne nommerons pas) faire une discrète allusion à la France comme faisant partie du « tiers-monde de l'informatique ».

Après un vengeur et apaisant crochet du droit dans la foie du monsieur, il fallu bien se rendre à l'évidence : le vilain n'avait pas complètement tort... Nous faisons notre part de boulot pour faire découvrir cet univers passionnant à nos contemporains et compatriotes, mais si chacun d'entre vous y met du sien, on arrivera sûrement plus rapidement à faire comprendre à ce pays que jouer n'est ni honteux ni déshonorant et que l'ordinateur est l'outil le plus formidable créé à ce jour dans ce domaine.

Plus il y aura de joueurs, plus le marché sera important, plus les sommes investies seront importantes et plus nous serons gâtés. Alors quand un ami passera chez vous montrez-lui Quake plutôt qu'Excel, cela lui donnera sûrement plus envie de s'offrir un PC.

Allez, au boulot !

Olivier Canou

Génération 4

5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tel : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lemoine
Responsable du site : Jean-Claude
Chef de l'information : Didier Lefebvre
Secrétaire des rédactions : Julie Bresson
Rédacteurs : Eric Frouin, Frédéric Billaud
Henry Fautou, Olivier Nègre
Chef de partie à la cuisine : Luc Santiago Rodriguez
Centre d'opérations : Sébastien Tassier, Bruno Guérin
Graphiste : Vincent Bouché
Directeur artistique : Frédéric Coudry
Mise en page : Frédéric Puyssal

Abonnements
11 numéros France : 200 F. 0066-10M à l'étranger : 370 F
Service Abonnements
88 rue de Lausanne 91257 Chilly Mazarin Cedex
Tel : 01 64 04 78 89

Diffusion - Vente
Olivier Le Poteur : 01 49 88 63 75
Associé de Christophe Dore
Représentant des distributeurs de presse
Rédactions générales : Valérie Le Poteur
Antenne nationale : Ingrid Lefebvre : 01 49 88 63 90

Fabrication
Rédaction et chef technique : Jacques Gault
Chef de fabrication : Isabelle Gault
Secrétaire de Service : Laurence
Imprimeurs : PAF, Frédéric Lemoine

Multimédia
Conception : Claude Piantoni, Jean-Luc Lemoine

Online
Rédacteur en chef : Patrick Leduc (Rédaction Responsable)

Administratif
Chef de bureau de gestion : Lucie Rabin
Comptables : Sylvain, Patrick Vandenbroucke
Comptables clients : Stéphane Bouché

Juridique
François Lemoine

Marketing
Responsable : Christine de Durel
Marketing : Nicolas Gault

Publicité
Directeur de développement : Antoine Harnet : 01 49 88 63 05
Directeur de clientèle : Thierry Boyer : 01 49 88 63 13
Rédacteur : Valérie Gault : 01 49 88 63 14

Représentants internationaux

Etats-Unis
Hussein Rangelos-Brida (L.C. Rangelos)
Tel : 01 49 88 63 05 05 - Fax : 01 49 88 63 05 05
Angleterre - Irlande - Allemagne
Hussein Rangelos-Brida
Gerry Rangelos-Brida : 01 49 88 63 05 05 - Fax : 01 49 88 63 05 05

Direction Générale
Directeur de la publication et des rédactions : Geoffrey Gault
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Ingrid Lefebvre

GEN4/GEN4 est un éditeur par Primatage G. A. au capital de 1 000 000 F. RPD, Gaultier, 100 rue de la République, 93108 Montreuil Cedex. Directeur : Geoffrey Gaultier. Philippe Gaultier, Patrick André. Siège : 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex, France.

Commissaires paritaires
M 89373 - 0539 00474028 - Degré fiscal 1^{er} trimestre 1997

Les informations contenues dans les articles publiés dans les colonnes de GEN4/GEN4 sont la propriété exclusive de GEN4/GEN4. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant que les copies ou réimpressions strictement réservées à l'usage personnel ou à l'usage interne de la clientèle, sous réserve de mentionner la source d'origine, toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de GEN4/GEN4 est formellement interdite.

CONCOURS KKND
SURVIVANTS ou MUTANTS ?
 Choisissez votre camp et jouez votre pack de survie !
 Pour cela il vous suffit de renvoyer votre réponse, en indiquant vos amis
 et adresse complète sur carte postale uniquement à
 Gen 4, concours KKND, 5-7 rue Napoléon 33100 MONTAUBAN. Cadeau
 avant le 31/03/02, cachet de la poste faisant foi.

KKND est un concours de survie organisé par le magazine MONTAUBAN. Les participants doivent envoyer leur réponse avant le 31/03/02. Les gagnants seront tirés au sort. Les règles complètes sont disponibles sur le site internet du concours.

Alibonnet Hous

SURVIVANT'S ou MUTANT'S ?

Pour cela il vous suffit de renvoyer votre réponse, en indiquant vos noms et adresse complète sur carte postale uniquement à :

Can 4, cannetiers NANO, 5-7 rue Nasquill 33140 MONTAUDAL Cedex
avant le 31/03/97, cachet de la poste faisant foi



Alcibiades: Hecate-

GEN4 **SOMMAIRE** 97

MARS 1997

CD GEN4

MDK, The Darkening, Killing Time et plein d'autres démos jouables, on vous gâte trop. Après, vous allez devenir exigeants, presque difficiles... et vous aurez raison.

PAGE 10

COURRIER

Le Teiguand n'aime pas les hamsters, et il le dit ! En fait, il n'aime rien du tout, et il le clame ! Ce type n'est pas humain...

PAGE 18

NEWS

Ces petits rectangles aux couleurs de l'actualité font très « Arlequin ». Le personnage de la Commedia dell'arte, bien sûr, pas les p'tits romans daubés pour madinettes évaporées du bulbe !

PAGE 24

PREVIEWS

Le chiffre sept étant réputé pour ses vertus « porte-bonheur », on vous propose sept previews, ni plus ni moins. Facéieux, nous avions également pensé à 666, mais c'était beaucoup trop.

PAGE 60

REPORTAGES

Maintenant, vous connaissez le principe : peu de tests donc beaucoup de reportages. Reste que ce mois-ci, il y a quand même LucasArts, alors...

PAGE 74



TEST POD

Ubi Soft ne fait pas dans la dentelle avec ce jeu de voitures plus que futuriste. Accrochages et raccourcis seront votre lot quotidien surtout si vous êtes équipé d'une carte 3Dfx...



REPORTAGE

LucasArts

Quinze pages. Rien de moins pour vous présenter les prochains produits de la firme de logiciel de Monsieur George Lucas. Des choses connues ou moins connues et même quelques mots sur les prochains films.

LES TESTS

■ Theme Hospital	P. 106
■ POD	P. 116
■ La Cité des Enfants Perdus	P. 126
■ Magic the Gathering : Battlemage	P. 132
■ Harpoon Classic 97	P. 136
■ Test Drive Off Road	P. 138
■ Scorchers	P. 140
■ Dragon Lore 2	P. 142
■ G-Nome	P. 144



P. 126



TEST

La Cité des Enfants Perdus

Tiré du film de Caro et Jeunet, ce jeu d'aventure vous propose une fascinante plongée dans les ruelles obscures d'une ville mystérieuse. Mais, au fait, que sont devenus les enfants qui y vivaient ?

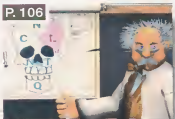


TEST

Theme hospital

Diriger un hôpital avec pour seul but de gagner plein d'sous. Voilà un jeu de gestion qui s'avère franchement cynique... ludique, aussi. Le meilleur jeu du genre depuis longtemps !

P. 106



TESTS

POD a égratigné bien des orgueils qui se sont soulagés avec Theme Hospital. Tous les détails croustillants sur ces deux titres en...

PAGE 104

TEST HARD

Pour vous ouvrir d'autres horizons, rien ne vaut un grand écran. Et hop, tout ce que vous vouliez savoir sur les moniteurs 17 pouces sans jamais avoir osé le demander !

PAGE 150

SOLUCES

En dehors du « poster Gen4 », retrouvez dans nos pages les solutions de Lords of the Realms 2 et Timelapse (1^{re} partie). Merci qui ?

PAGE 158

P. 95



REPORTAGE

Studio 3DO

Après une expérience peu concluante dans le domaine de la console, 3DO revient avec des produits PC tel qu'Army Men qui devrait bientôt faire parler de lui...

DOUX RÊVE



DURE RÉALITÉ

UNE FOIS BRANCHÉE, LA PLAYSTATION
NE VOUS FERA PAS DE CADEAUX.



TOTAL N°1



COOL BOARDERS



DESTRUCTION DERBY 2



FORMULA 1



CRASH BANDICOOT



TEKKEN 2



TOTAL NBA '97



LES CHEVALIERS
DE BAPHOMET



WIFEOUT 2077

SONY



Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



* Service japonais. Les prix indiqués sont des prix conseillés. Les prix réels peuvent varier. Les prix sont indiqués en francs français. Les prix sont indiqués en francs français. Les prix sont indiqués en francs français.

Gen4 Live en direct !

Mais creux, CD creux ? Et ben non, pas moins de six démos Windows 95 dont MDK de Shiny Entertainment et trois démos Dos ce mois-ci. Quant aux possesseurs de Mac, ils trouveront cinq démos.



Motion Pixels : la configuration

Motion Pixels permet d'agrandir une vidéo tout en conservant sa qualité d'origine. La configuration minimale est un 486 DX2-66/8 Mo de Ram, une carte VLB et un lecteur CD 4x. Il fonctionne sous Win95 et 3.11, mais nécessitera pour ce dernier 550/600 Ko de mémoire conventionnelle disponible sous Dos. Pour configurer ce programme, dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Playback Style**. Un écran vous proposera de régler 5 paramètres.

- 1- Laissez le **Video Adapter Type** sur l'option **automatically detect**.
- 2- Le **Minimum Resolution** permet de jouer sur la résolution de la vidéo (640x480 conseillé).
- 3- Le **Miscellaneous Options** vous permet d'afficher le compteur d'image via le **Display Video Frame Number** et de stopper la perte d'image en sélectionnant l'option **No Frame Skipping**, cette dernière option risque en revanche de rendre la vidéo saccadée sur les petites machines.

4- Conservez l'option **automatically detect du Timing Method**.

5- N'hésitez pas à jouer avec les options du menu **Enlargement Style**. L'option **None** permet de visionner la vidéo dans son format d'origine. L'option **Single Field** d'améliorer la fluidité de la vidéo en affichant une ligne sur deux. Le **4x HiColor** de multiplier la taille de la vidéo par quatre et de l'afficher en 32000 couleurs. Le **4x HiColor Interpolation** met à profit l'interpolation et le **4x HiColor Antialiasing** l'antialiasing (ces deux dernières options peuvent entraîner des pertes de son sur les machines dotées de cartes 8 bits). Le **4x Palettized Antialiasing** propose un antialiasing en 256 couleurs pour les machines moins puissantes (P75). Les options suivantes proposent l'équivalent en 64 niveaux de gris des configurations **HiColor** et s'adressent en conséquence aux bécasses les plus modestes (DX2-66, DX-400). En cas de problème, consultez le fichier **Help** !

GEN4



1- L'interface

Première précision elle est identique pour **Gen4.exe** et **Tved.exe**. Ensuite, elle est censée s'inspirer du meilleur produit testé dans le mois. Pour passer de page en page, il vous suffit de cliquer sur les flèches, se situant en bas à gauche et à droite de votre écran. Baladez ensuite votre souris à l'écran pour assister aux transformations de votre curseur et ainsi deviner quelles parties dissimulent une application, comme l'installation d'un logiciel par exemple. Enfin, pour bénéficier d'une version totalement colorisée, vous devrez avoir un

écran configuré en 65000 couleurs et non en 256 ou 16 couleurs

2- Installez et jouez

Ce mois-ci six jeux nécessitant impérativement Windows 95 et Direct-X s'installent à partir de **Gen4 - Age of**

Sail, MDK, Rocket Jockey, Killing Time, Links LS et Baku Baku. Si ce n'est déjà fait, un écran vous propose d'installer au préalable les programmes suivants : **Video for Windows (3-X ou 95)**, Quicktime ou encore **Motion Pixels (CF TVCD)**.



1- La configuration/Motion Pixels

Pour passer la présentation vidéo, appuyez sur la touche **Echap**, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris lors-

Pixels installé sur votre disque dur, installez-le ! **Motion Pixels** est en effet indispensable à la suite des opérations, consistant à visionner les vidéos proposées. Lorsque vous cliquez sur son nom, l'écran **Licence Agreement** apparaît et disparaît si vous

cliquez sans plus attendre sur **Yes**. Ensuite un second écran vous présente ses vœux de bienvenue dans le setup de **MotionP**, il vous suffit de sélectionner **Next** pour procéder à l'installation dudit programme. Une fois le répertoire **C:\Mpixels** mis en place, on vous propose de lire un fichier texte



qu'un pointeur en ayant la forme apparaît à l'écran. Attention, si parvenue à l'écran d'installation comprenant les options : **HiColor Antialias** (destinée au Pentium 120 avec carte PCI), **HiColor Interpolation** (P100 avec carte PCI), 256 couleurs **Antialias** (P90 ou P75, voire 486DX) et **Normal** (486 et 386), vous n'avez toujours pas Motion

2- Lancer les vidéos

Deux reportages ce mois-ci sur **TVCD**, le premier sur l'équipe de « tournée » de **The Need for Speed 2** et le second sur **Atlantis**, le prochain jeu d'aventure **Cryo**. Pour lancer ces deux vidéos, il vous suffit de cliquer sur l'image correspondant au reportage.

FANS DE LA PREMIÈRE HEURE OU BIEN TOUT SIMPLEMENT AMATEURS
DE STRATÉGIE, CONQUEST EDITION DELUXE EST UN MUST.



« Vraiment fantastique... »
JOYSTICK - 92 %

« Révolutionnaire, passionnant,
incontournable... »
GENERATION 4 - Hit****

« Un petit bijou. »
PC PLAYER - 90 %

Choisissez votre nationalité, établissez vos colonies, menez vos armées contre vos adversaires,
commercez avec vos voisins et proclamez enfin votre indépendance.

Conquest of the New World Deluxe Edition est une nouvelle version du jeu de stratégie événement. Cette version contient 10 nouveaux scénarios,
un éditeur de niveaux et des dizaines de nouvelles caractéristiques. Diplomatie et intelligence artificielle ont également été renforcées.

Version française intégrale, graphismes SVGA et options multi-joueurs.



DISTRIBUÉ PAR
Acclaim
ENTERTAINMENT

Interplay
PRODUCTIONS



Age of Sail (Win95)

Éditeur : TalonSoft/Empire Interactive • **Genre :** stratégie • **Versions :** demo, limitée • **Versions complètes :** bientôt disponibles (info de Fred) • **Config mini :** 486 DX-33, SVGA, CD x2, 8 Mo de Ram • **Place sur le disque dur :** 11 Mo • **Site Internet :** www.talonsoft.com/et www.empire.co.uk/

Après avoir cliqué sur l'image correspondant au jeu sous Gen4.exe, la démo de cette simulation historique de bataille navale s'installe dans le répertoire C:\Aos_Demo. Si vous souhaitez assister à une dé-

monstration, sélectionnez Automatic A/I des deux côtés. Pour « contrôler » un bateau, sélectionnez-le à l'aide du bouton gauche de la souris. Pour tirer sur un autre bateau, cliquez sur la cible à l'aide du bouton droit. Vous devez également être situé à droite ou à gauche de ce navire et être à distance suffisante. La version finale comprendra un mode campagne (1775 à 1820), 100 scénarios historiques (dont la bataille de Trafalgar... la seule qui me dit vaguement quelque chose), un éditeur de scénario, environ 2000 bateaux historiques et une option multijoueur. ●

Rocket Jockey (Win95)

Éditeur : Rocket Science/SegaSoft • **Genre :** arcade • **Versions :** demo, limitée • **Versions complètes :** bientôt disponibles • **Config mini :** Pentium 60, 16 Mo de Ram, carte SVGA • **Place sur le disque dur :** 34 Mo • **Site Internet :** www.rocketsci.com/

Cette démo s'installe dans le répertoire C:\Projects\RocketJ, vous propose de chevaucher une roquette à l'intérieur d'une ar-

ène. À partir de cette roquette, vous pouvez envoyer des cibles (touches J, L et K pour les connecter) pour vous accrocher et tourner autour de pyramides et d'obstacles divers. Bien sûr, vous n'êtes pas seul dans cette arène. À vous d'envoyer vos adversaires dans le décor en les accrochant à l'aide d'un cible pour les fracasser contre les murs de l'arène. Afin de diriger votre roquette, utilisez la touche de direction Haut pour accélérer. Bas pour sauter, Droite/Gauche pour tourner, I pour booster et ? pour freiner. ●

Links LS (Win95)

Éditeur : Access Software • **Genre :** simulation de golf • **Versions :** demo limitée, à 1 trou • **Versions complètes :** disponibles • **Config mini :** 486 DX2-66, 12 Mo de Ram, CD x2, carte vidéo PCI 1 Mo • **Place sur le disque dur :** 23 Mo • **Site Internet :** www.accesssoftware.com/

Grand classique de la simulation de golf, dauphin de la meilleure simulation sportive 1997 (GPH), Links LS s'installe dans le répertoire C:\Mdemo. Commencez par créer un joueur (donnez-lui un nom, une anima-

tion), puis sélectionnez l'option Play Golf du menu principal et choisissez un mode de jeu. Pour frapper la balle, cliquez sur la balle centrale en maintenant le bouton de la souris enfoncé, le fait de le lâcher définira la force du coup. Recliquez ensuite pour définir l'effet imprimé à la balle. Pour accéder au menu principal, descendez le curseur en bas de l'écran. Un panneau de contrôle apparaît alors pour vous permettre de changer de club de golf, de créer de nouvelles fenêtres écran (vue de côté, de dessus, etc.) et... de quitter la démo. ●

Killing Time (Win95)

Éditeur : Studio 3DO • **Genre :** doom-like • **Versions :** demo limitée, à un niveau • **Versions complètes :** bientôt disponibles • **Config mini :** P90, carte PCI, 12 Mo de Ram, CD x2 • **Site Internet :** www.3do.com/studio3do/

Développé par le Studio 3DO, auquel on consacre un reportage dans ce numéro,

Killing Time se lance directement à partir du menu Gen4.exe. Les touches employées sont globalement celles de n'importe quel doom-like. Q et W pour sauter et se baisser, Ctrl pour tirer, F1 et Tab pour afficher l'aide et l'autoparc, Page up et Down pour regarder en haut et en bas, les touches + et - pour réduire la taille de la fenêtre écran et les touches du pavé numérique pour changer d'arme. ●

IMPORTANT

En cas de message « Incorrect Database Version » lors de la tentative de lancement de Gen4Live, copiez tous les fichiers portant l'extension.DLL dans le dossier dans le répertoire \Storyb du CD, dans le répertoire (Windows\System de votre disque dur.

Baku Baku (Win95)

Éditeur : Sega PC • **Genre :** Tetris • **Versions :** demo limitée, à un tableau • **Versions complètes :** disponibles • **Config mini :** 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, CD x2, carte SVGA • **Site Internet :** www.sega.com/sega/pc/menu.html



Cette démo se lance à partir du menu Gen4.exe et ne nécessite aucune installation sur votre disque dur. Si vous rencontrez des problèmes quelconques avec ce produit, lisez le fichier Readme.txt situé dans les répertoires D:\WinBaku du CD

de démos. Sachez simplement que cette démo nécessite le lancement de Windows 95 en mode 256 couleurs et si possible en 640x480. Fermez également toutes les applications susceptibles de faire planter la démo (Word, Netscape, etc.) Ce jeu est un Tetris classique où les figures géométriques sont des animaux et de la nourriture. À vous de trouver les bonnes associations pour empêcher votre écran de se remplir. ●



Explorez AOL (America On Line) et surfez sur le Net. Un mois d'abonnement gratuit à la clé.

AOL

Découvrez AOL et surfez sur Internet



G R A T U I T

1 MOIS D'ABONNEMENT

10 HEURES DE CONNEXION

VOTRE LOGICIEL DE CONNEXION

5 ADRESSES ELECTRONIQUES



* AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication téléphonique locale. Vous devez avoir plus de 18 ans. C'est soumis à un essai par foyer et valable jusqu'au 31/12/97.



Avec AOL profitez de tous ces avantages

- Accès local dans toute la France métropolitaine
- Leader mondial avec plus de 8 millions d'abonnés
- Programmes en Français
- Des partenaires prestigieux tels que : le Nouvel Obs, les Encyclopédies Bordas, Sciences et Avenir, La Tribune...
- Service Clientèle efficace
- Accès depuis plus de 90 pays
- 12 Mo pour créer et faire héberger gratuitement votre page Web
- Frais d'inscription gratuits
- Accès sans surcoût à AOL Etats-Unis, Allemagne, Grande-Bretagne et Canada.

AOL et
l'INTERNET

GRATUIT

avec le CD ROM
de ce magazine

1 mois
d'abonnement
et
10 heures de
connexion

Vous n'avez pas le kit de connexion gratuit ?
Appelez vite le
01 69 19 94 50 ou
laissez vos coordonnées
sur MINITEL 3615 AOL
(1 01 F/minute)



L'INTERNET ET BIEN PLUS ENCORE...

TEST DRIVE OFF-ROAD



**Sortez des sentiers battus...
La plus rapide et la plus complète
des courses de 4X4 arrive !**

Prenez le volant de véritables 4X4
de légende sur des terrains
d'enfer et dans les pires
conditions météo.

Licences officielles

- Jeep Wrangler
- Land Rover Defender 90
- Chevrolet K-1500 Z71
- Hummer



- 12 circuits vastes et variés.
- Pilotez dans les pires conditions : boue, sable, neige...
- Comportement réaliste des véhicules, vitesse démentielle et sensations de conduite extrêmes.
- Des courses effrénées à 2 sur le même écran ou à 4 en réseau.
- Bonds son d'enfer avec plus de 12 morceaux du groupe «Gravity Kills».
- Graphismes hepto résolution SVGA.

EIDOS
ENTERTAINMENT

Développé par Eidos Interactive
à l'aide d'un matériel graphique
3D119 © Eidos Interactive

<http://www.eidos-interactive.com>

ACCOLADE

Des cadeaux, des infos, des valeurs
3615 61005*
08 36 68 19 22*



Eidos Interactive est une société membre du groupe Eidos. Eidos Interactive est une société à participation égale entre Eidos Interactive Limited (Royaume-Uni) et Eidos Interactive Inc. (USA). Eidos Interactive Limited est une société à participation égale entre Eidos Interactive Limited (Royaume-Uni) et Eidos Interactive Inc. (USA). Eidos Interactive Inc. est une société à participation égale entre Eidos Interactive Limited (Royaume-Uni) et Eidos Interactive Inc. (USA). Eidos Interactive Limited est une société à participation égale entre Eidos Interactive Limited (Royaume-Uni) et Eidos Interactive Inc. (USA). Eidos Interactive Inc. est une société à participation égale entre Eidos Interactive Limited (Royaume-Uni) et Eidos Interactive Inc. (USA).



Scavenger
présente



Scorcher

Vitesse Extrême



CD-ROM PC

3615 GT Interactive - GT ligne 08 36 68 14 11*
<http://www.gtinteractive.com>

GT INTERACTIVE
SOFTWARE

Scorcher © 1999 Super Interactive Ltd. Tous droits réservés. Développé par Super Interactive. Distribué par GT Interactive Software. Contient des images tirées de Scavenger.
Autres marques et propriétés de leur respective compagnie. GT Interactive Software Ltd. 201 Old Clarence School, 201 Marybone Road, London NW1 1JT. <http://www.gtinteractive.com>



TÉLÉGRAMMES

À Stéphane,

Il n'y a aucune différence de rapidité entre quatre barrettes mémoire de 4 Mo et deux de 8 Mo. Choisis donc la seconde solution pour conserver des possibilités d'extension.

À tous,

Motion Pixel accepte la plupart des cartes sonores mais ne tolère pas les cartes compatibles Soundblaster à 99 %. Il lui faut du 100 % sinon rien ! Si vous n'obtenez pas de son dans les reportages CD-Rom, pas de panique, nous devrions bientôt vous faire profiter d'une mise à jour de Motion Pixel plus tolérante.

À Sylv,

dans Settlers II, clique sur l'entrepôt puis l'icône appropriée. Tes colons chargeront alors le bateau qui, une fois ses soutes remplies, pourra partir.

MORCEAUX CHOISIS

«... l'exige un droit de réponse !

Demande rayée pour vice de forme : on ne peut rien exiger du Teignard.

L'Amiga ne mourra jamais.

Je pensais exactement la même chose de mon chien Grumble (mais j'avais alors cinq ans).

Il me reste une vingtaine de jeux sur disquette que personne ne veut m'acheter.

Les gens sont méchants.

À l'époque, j'avais un ZX81.

Et moi de l'acné juvénile, mais il est vrai que l'un ne dispense pas de l'autre.

Je veux être Teignard à la place du Teignard.

Pas de problème, dès que je serai devenu Dieu vivant, je te cède la place.

Configurations requises trop élevées, hamsters trop gentils, carte accélératrice 3D trop exigeante, monde trop cruel... j'apprécie volontiers de me faire l'écho de vos doléances mais calmez-vous un peu... sinon je vais encore me faire des ennemis !

Bavoir ailleurs !

Salut Teignard, votre mag' est extra cool. Et bon, toi, tu es un Dieu, une star, etc. Ouais, bon, maintenant, assez ri... et place aux critiques ! Dans le numéro 95, Thierry parle de Phantasmagoria 2 et prétend à cette occasion que les hamsters sont méchants et vicieux. J'ai un hamster depuis un an et il ne m'a jamais mordu. Quand je le prends dans mes bras, il s'endort sur moi (n'est-ce pas mignon ?). Tous les mercredis, je vais chez mon oncle. Il a un zoo et je y vois une cage pleine de hamsters. Ils voudraient tellement avoir une cage chacun et connaître le bonheur d'une famille. Les gens qui lisent votre reportage ne veulent sûrement plus avoir de hamster. Je sais que ce n'est pas une revue d'animaux mais il faut quand même penser à

eux. J'aimerais être publié au nom de tous les hamsters. Ils vous remercieraient d'avance Pascal.

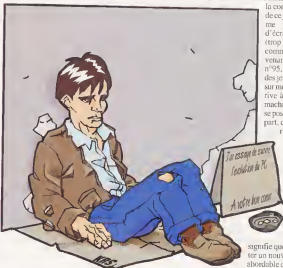
Salut, ch'n gars, ailes comme ça tu aimes bien ton hamster, tu le chéris, tu le vénères ? C'est bien. Moi les hamsters, je les mange rôtis. Cela donne une sorte de mixte entre le lapin pour le goût et la cuille pour la quantité de bidoches. C'est pas dégueu ? comme viande. D'ailleurs, si tu pouvais me transmettre l'adresse de ton oncle, ça m'arrangerait. Je compte en effet faire une bouffe avec des poies, mais, d'après la recette, il faut compter trois hamsters par personne, une quantité que ne peut pas me fournir mon revendeur habituel. Ouais, je sais, cela peut paraître ignoble. Mais tu sais, moi, quand j'étais petit, j'avais plusieurs dindes avec lesquelles je jouais régulièrement au football. Or, un jour de Noël, j'avais

couvert avec horreur qu'on les mangeait avec des marrons. Bref, je jouais avec la nourriture. J'ai trouvé ça atroce, inhumain, abject... mais j'ai quand même repris deux fois de Rita (moi avant-centre) parce qu'elle avait bon goût. Quant à Thierry, c'est encore pire, les hamsters, il les transforme en mouffles en utilisant un procédé de fabrication très très artisanal. D'ailleurs, lui aussi apprécierait que tu lui envoies l'adresse de ton oncle, il projette en effet depuis longtemps de faire un grand manteau en hamster qu'un trucel manque de matière première lui interdisait de réaliser jusqu'alors. Tout cela pour te dire que la place à accorder aux hamsters au sein de notre société moderne n'est qu'une question de point de vue, bref, que si tu aimes les hamsters, n'en dégoûtes pas les autres ! Allez, tchao, et bonjour à la bête.

Faut pas pousser !

Amis de Gen4, je vous écrits plein d'annuités au sujet d'un problème qui me turbotine depuis la sortie d'Alerte Rouge. En effet, je suis possesseur d'un 486 DX2 66 depuis deux ans, or cette machine est en-dessous de

la configuration minimale de ce jeu (6 Mo de RAM), ce qui me privera du plaisir d'écraser les Américains (trop souvent présentés comme gentils). De plus, venant de lire le Gen4 n°95, je sais que la plupart des jeux de tourment plus sur mon ordinateur. J'en arrive à vouloir changer de machine. Deux problèmes se posent cependant : d'une part, c'est très cher et mes ressources sont loin d'être illimitées, d'autre part, si j'achète un Pentium aujourd'hui, il sera démodé demain. J'ai oui dire qu'une série de nouveaux microprocesseurs devraient sortir dans les deux ans qui viennent, ce qui signifie que je ne pourrais acheter un nouvel ordinateur à prix abordable qu'à Noël 98. Plutôt



DISCWORLD II

NOUVELLEMENT AOTRE



Le problème avec les vacances ...



C'est que les marchés locaux sont surprenants,



les transports publics déroutants



et les habitants s'accrochent pour un rien.



Puis vous rencontrez une fille superbe,



qui tombe sous votre charme,



et alors que les choses semblent enfin bien tourner,



le père de la belle fait son apparition,



accompagné d'un chien noir.



18/20

CD Loisirs

4/5

SVM Multimedia



PERNODS

Republique Française

PlayStation 1 et 2

Copyright © 1998 by Virgin Interactive Entertainment

Discworld est une marque de Virgin Interactive Entertainment. Tous droits réservés. Discworld est une marque de Virgin Interactive Entertainment. Tous droits réservés. Discworld est une marque de Virgin Interactive Entertainment. Tous droits réservés.



PAPY ZÔTH

Papy Zôth, un de nos lecteurs, tape allègrement dans les 70 ans. Il nous parle des jeux qu'il a aimés, que nous avons aimés. Racontez nous l'histoire de nos anciennes passions, Papy Zôth, nous l'écouterons...

7 FULL METAL PLANET (ST)

Attention, chef d'œuvre ! Ce soft est la transcription informatique fidèle du wargame du même nom (jadis édité par Ludodreile). Vous dirigez un vaisseau envoyé par une corporation sur une planète éloignée afin d'en piller les ressources minières. À chaque partie, l'ordinateur génère une carte aléatoire. À vous de placer votre vaisseau mûr puis de déployer vos unités (chars lourds et légers, gros crabes mineurs, usines mobiles, bateaux de guerre et de transport...) pour rentabiliser au mieux l'expédition. Le problème, c'est que vous ne disposez que

d'un temps limité et que vos adversaires (de un à trois, humains ou ordinateur) aimeront bien en faire autant. Comme vous pouvez le deviner, il s'ensuit une lutte sans merci pour la possession du minerai. Et puisque vous devez plier bagage avant que votre temps ne soit écoulé, vous devez souvent prendre des initiatives tactiques risquées. Cela donne lieu à des parties rapides et très vivantes basées sur ce genre de calcul : « si j'envoie quatre chars pour explorer le groin au point qui a coulé mon zoulou bateau, je risque de ne pas pouvoir les ramener à temps, je devrai les abandonner et je perdrai des points. Par contre, si j'envahis son vaisseau, je m'en servirai pour rapatrier le tout et me faire des sboubs en platine massif ! ». Le verbe est cru, mais croyez-moi, il sent le métal. Enfin, bonus qui manque à beaucoup de jeux actuels, on peut dessiner soi-même le blason de ses unités. Comme ça, on pleure encore plus quand on les perd...

d'un naturel impatient, cette idée me choque. De ce point de vue, j'attends deux petites choses de votre part :

- que vous donniez des réponses très précises quant à l'opportunité d'acheter un ordinateur dans les deux prochaines années (et quel ordinateur ?) ;

- que vous fassiez pression sur les éditeurs pour qu'ils ralentissent leur course au Mégahertz, car vous, qui orientez en bonne partie les ventes, avez sans doute plus de pouvoir de pression que nous, consommateurs débauchés.

Sans transition aucune, après relu il y a quelques jours le Gen4 n°88, j'ai vu un appel désespéré d'Olivier pour recruter des pigistes. J'ai trouvé cet appel tout à fait intolérant envers les jeunes. En effet, j'ai seize ans, je suis donc en âge de travailler pour autre chose que le lycée, et pourtant je n'entre pas dans les critères de sélection à cause de l'âge. La rédaction de Gen4 serait-elle composée de vieillards séniles ne supportant pas la jeunesse ? Souhaitant travailler dans la presse écrite, je voudrais savoir si vous recrutez encore des pigistes et si vous tolérez ce qu'on appelle vulgairement des adolescents boutonneux dans votre rédaction.

Salutations amicales au Teignard, et bonne continuation à toute l'équipe de Gen4.

Régis.

Hello,
bon, je vais aller directement à l'essentiel. Non que tes questions me fassent colossalement c... mais parce qu'elles sont intéressantes et ne méritent pas que je les engloûtisse dans une infâme logorrhée. Alors, attends ou achète ? Réponse : patienter... mais sûrement pas deux ans ! Attends simplement que les nouveaux pro-

cessseurs MMX et les cartes mères qui les accompagnent soient commercialisés - ce qui ne devrait pas tarder - puis fais un choix éclairé en fonction de ton budget. Sachés cependant que l'acquisition de cette nouvelle technologie n'est pas vraiment nécessaire. En effet, le Pentium qui, dans les jeux, semble aujourd'hui s'imposer comme la norme en matière de configuration, restera sans doute encore longtemps à l'affiche. Non que la course à la « fréquence processeur » ait pris fin mais cette course passe désormais au second plan, les performances à venir de nos PC étant désormais plutôt liées à la puissance de nouvelles cartes graphiques (accélérateurs 3D ou non). Tu peux donc acheter sans crainte un Pentium 166 (il vaut mieux, quand même), ce dernier devant rester « opérationnel » pendant quelques années.

Passons maintenant au « pouvoir » que tu nous attribues. Il est réel. Néanmoins, même si nous sommes d'accord avec toi pour dire qu'il existe une entente entre éditeurs de jeux et constructeurs de « hard » qui s'exerce aux dépens des consommateurs, nous ne sommes pas là pour juger du travail de certains programmeurs (parfois, il est vrai, peu soucieux d'optimiser leur jeu sur de petites configurations). Pour nous, un titre est bon même s'il nécessite une grosse configuration et, à l'inverse, un jeu reste mauvais même s'il fonctionne sur une petite config. En évaluant les jeux autrement, nous sortirions de notre vocation et notre crédibilité s'en trouverait affectée. Cela dit, si une majorité de consommateurs cessait un jour de courir à la vitesse processeur, je ne doute pas que les éditeurs abandonneraient rapidement leur politique de surenchère.

La balle est dans votre camp !

Bon, pour finir, parlons maintenant de notre soi-disant ostracisme vis-à-vis des pigistes. Tu nous reproches un crime que nous n'avons pas commis. Non, nous ne sommes pas (encore) séniles. Non, nous n'avons rien contre les adolescents (e)s. Non, non, non et non ! Si Olivier préfère recruter des pigistes majeurs, c'est avant tout pour des questions d'autorisation parentale, de disponibilité, de mobilité et surtout de résistance physique. En effet, le boulot de pigiste entraînait de nombreuses et épuisantes nuits blanches, notre Sublime Rédacteur en Chef ne souhaite pas avoir sur la conscience (déjà surchargée) un tel retard de croissance. Voilà. Bye... et sans rancune.

Un bon soviétique...

Père Teignard,

pourquoi faut-il que les éditeurs de jeux soient aussi vieux ? Hein pourquoi ? Il y en a un en particulier, voyons, comment s'appelle-t-il ? Ah oui : Westwood. Lui, à ce niveau là, ce n'est plus du vice, c'est quasiment de la perversion. Déjà, avec Command & Conquer et l'Add-on, j'avais du mal à trouver le sommeil. Mais voilà qu'ils ont remis ça avec Alerte Rouge. Franchement, ils pourraient avoir pitié des pauvres enfants que nous sommes. En plus, je fais partie de ces privilégiés (e)s qui ont trouvé du travail. Résultat : je ne peux m'occuper de cet enfant de sal... de Staline que le soir et le week-end. Aaaaah, écraser ses chiens, réduire ses ingénieurs en bouillie, fracasser la tête des ses mitrailleurs, pulvériser ses tanks...

mon Dieu, quelle jouissance !

Bon, pendant que j'y suis, je voudrais savoir s'il existe un bon shareware pour lire les disquettes Macintosh sur un PC. Quand je dis Macintosh, je parle d'un ordinateur Apple et pas de mon petit copain écossais imbibé de scotch irlandais, of course. Dans l'affirmative, serait-il possible de mettre ce logiciel sur votre si bon CD-Rom, mon Père ?

D'autre part, étant une fan de Star Wars, j'ai lu récemment que LucasArts préparait une espèce de clone de C & C. La sortie est prévue pour quand ? Comment se présente le jeu ? Franchement, vous pourriez développer un peu plus vos previews plutôt que nous mettre l'eau à la bouche... enfin, cela confirme mon impression existentielle : la vie est dure.

Ah, encore une chose : j'apprécie de plus en plus votre magazine, mon Père. Vous n'utilisez pas de gros mots pour « faire branché » comme certaines revues concurrentes. Continuez sur la même lancée et vous continuerez à m'avoir pour client, mon cher Père. Bon, allez, il se fait tard et il me reste encore le niveau 12 d'Alerte Rouge (côté Alliés, bien sûr) à terminer. Alors, tchao Pantin... heu pardon, mon Père. Amén. Révérende Mère Darw' Yag !

Non mais vous savez quelle heure il est ? Presque trois heures du matin ! On est dimanche en plus, et moi aussi je travaille demain. Alors, ce n'est vraiment pas une heure pour déranger les honnêtes gens avec une lettre emprunte d'interrogations existentielles sur le sommeil, la vie, la mort et les Russes ! En plus, vous me bassinez avec votre anticommunisme passéiste... mais qu'est-ce j'en ai à fou... faire, ma sœur ! Au-

DISCWORLD® II

MORTELLEMENT VÔTRE !



CONCOURS

Avec Discworld II et Rincevent le sorcier maladroit, gagnez une mini-chaîne, un magnétoscope, des jeux et des T-shirt !

QUESTIONS :

1/ Discworld II est-il

- A. Un shoot'em up destructeur
- B. Un jeu de combat
- C. Une aventure à mourir de rire



2/ Quel est le nom complet de cet épisode de Discworld II

- A. Amicalement vôtre !
- B. Mortellement vôtre !
- C. Généreusement nôtre !

Pour jouer, envoyez vos réponses sur carte postale avant le 31 Mars à pressimages, jeux concours Gen 4/Psygnosis, 57 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex



LOTS :

- 1^{er} prix : Une Mini-chaîne
- 2^{ème} prix : Un magnétoscope
- 3^{ème} au 5^{ème} prix : Un lecteur CD ROM 1X et un jeu Discworld II
- 6^{ème} au 10^{ème} prix : Un jeu Discworld II
- 11^{ème} au 30^{ème} prix : Un T-shirt Discworld II

Les gagnants seront tirés au sort parmi les détenteurs de cartes.

PERFECT



PC
CD
ROM

<http://www.psychonosis.com>

Pour voir les règles : 01 43 96 71 85





Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appellez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvegarde », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

jour d'han, la Russie est un pays exsangue, peu aidé par les puissances occidentales, aux limites de l'asphyxie économique et vous continuez à voir ce pays comme une puissance militaire à abattre... mais c'est ignoble ! Savez-vous qu'il faudra sans doute plusieurs générations (sacrifiées) avant que la Russie se relève de son passage brutal au capitalisme ? Savez-vous également que j'adore me faire l'avocat du diable ? Savez-vous enfin que j'ai une monstrueuse envie de pioncer ? Non ? J'en étais sûr ! On dérange les gens en pleine somnolence pour confesser ses petites pulsions mesurées à un cube volonteers certaines réalités séculières. C'est le problème des Seurs, ça ! Elles marchent en permanence à côté de leurs sandales en peau de chèvre renforcée. Bon, trêve de plaisanterie, Alerte Rouge est un excellent jeu mais, personnellement, je joue toujours les Russes parce que j'aime la vodka et Dostoevski. Point. Je vais maintenant répondre à tes autres questions, chère enfant, et cela rapidement, parce que je commence à m'endormir sur le clavier. *verdictiquekyr...* bien, quoi, qui a frappé la bombe, non je, ah, petit déjeuner, café, réveil, croissants, @&S ! Mmm, quatre heures du mat'... où en êtes je ? [Ndlr : j'adore cette prise directe sur le quotidien du Teignard. Cet homme a vraiment une vie trépidante !] À ouï, ton soft de transfert Mac/PC. Et bien je sais qu'il existe un soft sous Mac qui permet de lire les disquettes formatées sous PC (Dos Mounter) mais je crois que l'inverse est impossible sans émulateur Mac. Cela dit, si nous trouvons ledit shareware, c'est bien que jamais nous ne le mettrons sur notre bôôô CD-Rom, jamais ! Le CD-Rom

Gen4 ayant pour vocation de proposer des softs susceptibles d'intéresser plus d'une personne, il me paraît impossible de satisfaire ta demande très individuelle. Allons, ne pète pas, si je trouve ce soft (en shareware), je te l'envoie rien qu'à toi. D'ailleurs, tu peux quand même m'exprimer ta gratitude sous la forme d'un bise sur le front, d'une lettre parfumée ou d'un frigidaire car tu sauras tout sur Rebelion (LucasArts) quelques pages plus loin, dans le reportage qu'a concocté Didier. Abordons pour finir les « gros mots » que tu reproches à nos confrères. Je ne crois pas qu'ils les utilisent pour « faire branché » mais parce que leur style s'approche volontiers d'un certain langage parlé, une option rédactionnelle qui se défend. Or il faut reconnaître qu'à l'oral, nous avons tous une « RS@ » de panoplie de jurons à notre disposition ! Allez, salut, ma sœur et à bientôt.

Le NEC moins ultra

Cher Teigne-hard, je te prédis une bonne et hargneuse année à répondre à toutes ces lettres de lecteurs qui te font bien ch... ! À présent c'est le côté Ariette (de l'Informatique) qui vous parle. Puisque vous ne semblez pas vouloir en parler, je vous donne des nouvelles fraîches de la fameuse Power VR : Joueurs, Joueuses, on vous ment, on vous spolie... voici mes révélations :

- La Power VR se « conteste » en effet de la configuration suivante :
 - P166 minimum (Cyrix, c'est bon, ouf) !
 - 24 Mo de Ram (mm si non ça ne marche pas) !
 - Une carte vidéo non accélératrice 3D (jetez votre Mystique !) avec 2 Mo de mémoire mia !
 - Ne fonctionne que sous Windows 95.

Une configuration microbolante que le grand Bill lui-même ne pourrait pas se payer (limite) ! Et ce n'est pas fini ! En dehors du prix de la config nécessaire (qu'on arrosera à 10 000 F), la carte ne coûte plus 1000 F comme annoncé mais devinez combien ? Non mousser, pas 1000 F, ni 1500 F, ni 1700 F mais bien 2000 F. Adjugé vendu ! Désolé, excusez ma vulgarité, mais mes conclusions sont

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs édito, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgique, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (et euh, pourquoi fixer une mémoire ? Ben, euh, j'ai oublié...) ●

CHAPITRE 12

Les prémices d'une surenchère



Je reviens à l'instant de l'E.C.T.S. de Londres et je me pose des questions. D'un côté, il y avait des constructeurs comme Atari ou 3DO qui annonçaient du retard pour leur machine respective. Tandis que de l'autre, des constructeurs comme Sega, Nintendo ou Sony faisaient tout ce qu'ils pouvaient pour nous faire espérer de nouvelles machines en Europe avant 1996. Mais au final, nous n'aurons rien de neuf avant un an et demi. Du coup, il va falloir faire avec les machines d'aujourd'hui... Mais là encore, tout c'est pas

simple. Les développeurs américains, que ce soient Origin ou Westwood, nous montrent des jeux fantastiques mais qui nécessitent des 486 surpuissants voire des Pentium [Bioforge, Wings of Glory, Command & Conquer et... Lands of Lore 2] ! Il va falloir s'équiper, c'est clair, mais j'ai peur que cela nous coûte cher.

Édito Gen4 N°66 (mai 1994). ●

claires : NEC se fout de la gueule du monde !

À part ça, la vie est belle, l'informatique reste un féroce prédateur du cochon (en porcelaine), Alerte Rouge est génial, Gen4 aussi (un récapitulatif des dates de sortie serait quand même le bienvenu). Je décide cette fois-ci de passer du côté « pas clair » de la force et c'est Dark Redresseur qui vous salue.

Salut, camarade.

Hé oh, tu te calmes un peu, mec ! *Primo*, parce que sans « lecteur pour me faire c... » comme tu le dis avec une certaine poésie, il est fort probable que je m'ennuierai. Me morfondrai, m'écroulerai et finirai par disparaître dans un petit nuage poussiéreux (et croyez bien que ça m'em... de vous devoir quelques enthousiasmes existentiels). *Secundo*, parce que la Power VR ne mérite pas que tu

la voues aux gémones. Alors d'accord, cette merveilleuse carte préférera largement un Pentium 166 (Pentium 133 minimum) tandis que la Monster 3D (à base de 3Dfx) en nécessite aujourd'hui qu'un Pentium 90. Certes, il faudra probablement près de 32 Mo de Ram pour la faire fonctionner (encore plus fort !). Mais en dehors de la Mystique, la seule carte avec laquelle la Power VR est effectivement incompatible, toutes les autres cartes graphiques seront tolérées, y compris celles ne possédant qu'un modeste Mega-octet de mémoire. Par ailleurs, et c'est une bonne nouvelle, la Power VR est aujourd'hui annoncée 1500 F environ, pas plus. NEC se foute donc moins que prévu de la gueule du monde et c'est bien sympathique. Voilà. Bon ben, au revoir, alors ●

DE NOUVEAUX CIRCUITS POUR

Rally Championship



Europress présente

RALLY CHAMPIONSHIP - THE X-MILES

1 CD ADD-ON COMPRENANT
10 CIRCUITS TOTALEMENT NOUVEAUX.



Ces nouvelles courses sont disponibles dans les modes Arcade, Course contre la montre, et Course individuelle. Elles sont de niveau supérieur à celles déjà existantes, donc bien plus difficiles à maîtriser. Pour chaque mode, 10 circuits seront désormais à votre disposition, ainsi que de nouvelles voitures, de nouveaux sons...

Un nouveau défi s'offre à tous les pilotes du Rally Championship!

DISPONIBLE FIN MARS 1997



Une presse
véritablement
enthousiaste

Amiga - 92%

« Ce simulateur de rallye est bel et bien la meilleure simulation de rallye disponible à ce jour, tant à l'usage qu'à la vue. »

PC L'Espresso - 92%

« Attention, chef de file ! Le Rally Championship, l'éditeur Europress sort de l'ombre et nous propose rien de moins que la nouvelle référence, le pendant obligatoire du F1 Grand Prix pour ceux qui souhaitent mettre aux joies du pilotage rallye. »

PC Team - 92%

« Modélisation des voitures impeccable, sons fidèles, impression de vitesse excellente. »

Gen 4 - 92%

Rally Championship propose un vaste choix d'options, des circuits de difficulté variable et une ambiance sensible et réaliste.



Magnetic Fields

Europress



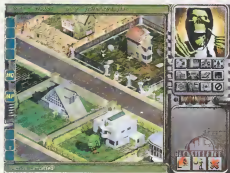
Ubi Soft

Virtuel Promotor

System 3 (développeur du fameux The Last Ninja sur Amiga) met la touche finale à un jeu de gestion/stratégie qui a pris pas moins de huit ans de développement (!) et s'est fait remarquer au dernier salon de l'ECTS comme un des jeux les plus prometteurs pour l'année 97 dans sa catégorie. Le bébé s'appelle **Constructor**, et vous fait jouer le rôle d'un promoteur immobilier sans scrupule (y aurait-il redondance, là ?) parti à la conquête d'une ville où tout reste à faire. La partie se joue en temps réel, et vous devez lutter contre un maximum de trois concurrents



gérés par l'ordinateur ou par d'autres joueurs en réseau. Votre but est de créer le quartier le plus grand et le plus classique de toute la ville, en achetant des lopins de terre, et en y construisant des habitations ainsi que des commerces et autres infrastructures incitant les gens bien sous tout rapport à venir s'installer chez vous. Jusque là tout respire la joie de vivre façon Petite Maison dans la Prairie, sauf que pour aller ruiner les quartiers des autres vous pouvez vous doter d'armes redoutables : les indésirables. Vous disposez ainsi de hippies, de skinheads, de voleurs, de psychopathes et d'autres encore que vous pouvez envoyer dans les quartiers des autres pour pourrir la vie de leurs locataires, et au mieux carrément causer la ruine d'un lotissement entier ! Heureusement, si vous êtes assez développé vous pourrez ramener l'ordre en faisant patrouiller des policiers, à moins que vous préfériez donner au trouble-fête la monnaie de sa pièce, en envoyant votre clown, votre fantôme ou aussi Mr Bricolo, un génie du bricolage qui maigne sa « bonne » volonté saura ruiner la plomberie ou la chaudière d'une maison concurrente en un rien de temps ! Bref, voilà un jeu plein de bon esprit, un modèle d'ordre social que vous pourrez voir évoluer sous vos yeux de manière aussi humoristique que détaillée, le jeu fourmillant d'animations. Si tout va bien, votre PC devrait bientôt connaître l'énneute à partir du mois de juin ! ●



Brèves

- GT Interactive se lance dans le développement des jeux, plutôt que de se contenter de les distribuer, en créant son propre studio de développement, Cavedog Entertainment. Et devinez qui ils ont débâché pour mener leur barque, hein ? Tout simplement Ron Gilbert, qui s'est illustré pendant huit ans chez LucasArts avec des jeux comme *Manc Mansion* et la série des *Monkey Island*.
- Le jeu parodique de *Myst*, *Pyst* (les anglophiles apprécieront), sera disponible en avril au prix incroyablement d'environ 70 F. Pour ce prix, on espère que le jeu est aussi ridicule que le nom le laisse entendre ! ● Si vous souhaitez en prendre plein la vue et les oreilles, même quand vous n'êtes pas planté devant votre PC, vous pouvez aller faire un tour au salon HiFi & Home Cinema du 14 au 17 mars au Palais de Congrès de Paris. Vous y trouverez en présentation les dernières technologies hi-fi et TV. En particulier, le DVD-Rom devrait y tenir une place de choix, touchant aussi bien le domaine audio, vidéo, que le multimédia. ● American Laser Games (Mad Dog Mac Cree, Who Shot Johnny Rock, Drug Wars, etc.), suite à de sérieuses pertes financières l'an dernier, arrête de développer des jeux utilisant à outrance la vidéo au détriment du jeu. A priori, cet éditeur se concentrera sur le développement de jeux ciblés pour les jeunes femmes ! ●

Civilisé à bloc...

Parallèlement à *Civilization 2 : Scénarios*, Electronic Arts s'apprête à distribuer le pack *Civilization 2 : The Collector's Edition*. Vous y trouverez bien évidemment le jeu, mais aussi le CD *Scénarios*, ce qui constitue à part le jeu, le réel attrait de l'ensemble... Vous trouverez dans cet add-on 20 nouveaux scénarios, dont huit créés par des joueurs fanatiques de Civ 2. Parmi tous ces scénarios, on trouve comme thèmes la reconstruction du monde suite à l'apocalypse nucléaire, une invasion alien, et la Guerre de Sécession. Bien entendu, ces nouveaux thèmes font apparaître de nouvelles unités, une centaine en tout, et de nouvelles musiques et effets sonores. C'est formidable, mais ça coûte quand même aux environs de 450 balles... Pour faire passer la pilule, la version angloise contenait un guide de jeu complet sur Civ 2, mais apparemment E.A. n'a pas jugé bon de le traduire. En échange, vous avez quand même droit à un bon bloc notes et à un zouli stylo, peut-être pour écrire votre propre guide ! On apprécie l'humour. ●



LE PC A ENFIN SON JEU DE COMBAT

Time Warriors

La Terre a besoin d'un nouvel Ordre.
Les Guerriers du Temps reviennent
du Passé pour en décider...



Tél.: 01.64.80.04.40

3615 SILMARILS

- ✓ CD DOS/WINDOWS
- ✓ 3D temps réel
- ✓ Option RESEAU
- ✓ Modes VGA / SVGA

Brèves

Le premier centre Spielberg de bornes d'arcade et de VR, développé en collaboration avec Sega à Seattle n'ouvrira finalement qu'en mars, deux autres centres étant prévus à Las Vegas et à Los Angeles. De son côté, Disney aussi prépare à Westlake Village (L.A.) un centre de loisirs sur 8000m², avec restaurants, magasins Disney, et une douzaine de centre de jeux avec quatre thèmes principaux, dédiés bien sûr à des personnages de Walt Disney ! ●

Symphonie classique

Les amateurs de grands classiques sur PC seront comblés avec cette compilation de 10 jeux, **Golden Collection 1**, réunissant à elle seule une flopée de titres mémorables. Jugez-en un peu : on trouve sur les quatre CD, **F1 Grand Prix**, **Master of Magic**, **Civilization**, **Panzer General 2**, **Flying Fortress**, **Air Power**, et dans un registre moins prestigieux le jeu de rôle **Thunderscape**, **Euro Soccer 96**, **Zeppelin** et un flipper, **Pinball Crystal Caliburn**. Cela fait au moins six excellents jeux pour moins de 350 balles, plus quelques autres à découvrir. Et le meilleur dans tout ça, c'est que ces jeux se contentent d'un 486 DX2 66 pour fonctionner. Voilà en tout cas de quoi donner des heures d'amusement à ceux qui se sentent un peu largués dans les surenchères de Pentium MMX, Pro, et autres petites puces qui font sauter votre portefeuille aussi vite que les MHz ! ●



En trois lettres...



possible. Ou presque. Enfin, franchement décalé, **River World** s'annonce comme une sorte de *Conquest of The New World* en live subjective (!) dans lequel vous guiderez votre peuple à la conquête de l'univers étrange créé par Philip José Farmer. Voilà, voilà. Euh, pour les dates de sortie ? Et bien comptez fin mars pour **Atlantis** et plus tard voire beaucoup plus tard pour les deux autres. Dur. ●

Si on vous dit que les trois prochains titres de Cryo seront édités par BMG, vous vous en tenez les côtes bruyamment. C'est normal, vous souhaitez plutôt en savoir plus sur lesdits jeux. Alors, par ordre d'apparition chez votre revendeur (et dans nos pages), il y aura **Atlantis**, un superbe jeu d'aventure dans la cité mythique utilisant le procédé « *Osmo 3D* », une technique améliorée depuis Versailles puisque, si vous pourrez toujours orienter votre regard dans tous les sens, l'atmosphère s'effectuera désormais en SVGA et accompagnera la présence d'animations dans le décor. Second titre, plus original : **Dream's**, un jeu d'action en 3D façon *Tomb Raider*, dans lequel vous évoluerez au sein du monde des rêves : univers féériques ou cauchemardesques, toute puissance magique (vous pourrez voler dans les cieux et utiliser divers pouvoirs spéciaux), possibilité d'incarner un homme ou une femme, tout deviendra

Turok sur Nintendo 64, un événement !

La sortie d'un titre sur une nouvelle console est souvent un événement. À chaque fois, c'est la gifle. Pour Mario 64, nous avions crié au génie jusqu'à l'extinction de voix. Devant **Turok** : *Dinosaur Hunter*, c'est la même chose. Il nous faudrait un dictionnaire de superlatifs. Comme ça, à brûle-pourpoint, les animations de toutes les créatures sont convaincantes de réalisme ; la dimension des tableaux est aussi vaste que ceux de *Tomb Raider*. Sans

oublier les effets spéciaux, mortels, orgiaques ; la gestion des mouvements du perso, enrichie par rapport aux commandes d'un *Doom*, et enfin l'arsenal de **Turok**, hallucinant, monumental, dévastateur !

Un jeu novateur

L'action se déroule sur huit niveaux, infestés de créatures hostiles et ponctués par quatre boss coriaces, dans la jungle, sous l'eau, dans des grottes et sur les ruines d'une antique

civilisation. Il faut explorer chaque tableau en profondeur pour trouver les armes, les bonus de santé et de vies supplémentaires, et rassembler les cinq fragments de la clé qui donne accès au niveau supérieur. Sans aucun doute, la durée de vie du jeu est à la hauteur de nos espérances. Au final, **Turok** : *Dinosaur Hunter* est un jeu d'aventure novateur, magnifique, gore et palpitant. Il nous confirme la puissance de la Nintendo 64, une console qui a des trêpes...



C'est dans le N°26 des CD Consoles disponible à kiosque dès le 27 février sur minitel au :

08 36 29 25 63*

Envoi très rapide sans autre frais *9,21 TTC la minute

COMANCHE 3



BIENTÔT DISPONIBLE !

VOXEL
SPACE

CD-ROM
ROM

3D
2D
Soft

Ubi Soft

NOVA
LOGIC

Comanche 3, Voxel Space 2, Menlogix et le logo Novatopie sont des marques de Novatopie, Inc. © 1995 Novatopie, Inc.

Brèves

● L'add-on d'Hipnotic pour Quake, The Rift, change de nom pour devenir The Scourge of Armagon. Apparemment, Armagon serait un gros boss peut recommandable créé pour les besoins de l'add-on, en plus de gremlins et autres nouvelles créatures. Pour les buter, vous aurez bien sûr accès à de nouvelles armes ! ● 5D Games, une nouvelle compagnie formée par des transfuges de Papyrus (Indy Car, Nascar Racing), vient de dévoiler les grandes lignes de leur premier jeu, prévu pour fin 97. Pour l'instant appelé Millennium Four: The Right, les développeurs le qualifie de jeu mêlant joyeusement action, stratégie et combats spatiaux en 3D, un croisement entre Wing Commander et Star Control, quoi. Le moteur 3D devrait permettre d'afficher 1280x1024 en 16 millions de couleurs... Reste à savoir sur quelle machine ! ●

Le Doom des airs



Studio 3DO se prépare à convertir un de ses meilleurs titres sur sa console, BladeForce. Ce jeu d'action en 3D texturée temps réel mélange allègrement les genres de Descent et de Doom puisque vous pouvez vous déplacer dans les six dimensions grâce à un Helipak, un truc qui vous fait voler, quoi. Passons sur l'ébauche de scénario qui sert à peine de prétexte au jeu solo, pour vous mesurer à une trentaine de monstres et pièges différents et les atomiser à l'aide de vos neuf armes. En plus vous pourrez trouver 25 power-up dans les différents niveaux pour changer votre façon de voir les choses, ainsi que celle de vos ennemis d'ailleurs. Prévu pour Windows 95, BladeForce utilisera les ressources de Direct Play pour vous connecter aisément par réseau, un maximum de quatre joueurs pouvant pique-niquer ensemble dans la même arène, avant de passer au dessert à grands coups de serpentes et autres joyeusetés. Espérons que ce concept un peu différent des doom-like, snake-like et duke-like redonnera un peu, pour ne pas dire beaucoup, de sang frais au genre ! ●

La magie continue !



On vous avait déjà parlé du CD Making Magic, contenant des tonnes, enfin des Miguaoctets, d'informations sur le lifting de la trilogie de la Guerre des Étoiles, et offert avec Rebel Assault 2. Eh bien maintenant

Making Magic se trouve aussi en bundle avec Tie Fighter CD Collector, à notre humble avis bien plus intéressant que RA2, pour le modeste prix de 250 F environ. En fait pour les fans de la Guerre des Étoiles, Making Magic justifie presque le prix à lui tout seul. Il nous a enfin été possible d'y jeter un coup d'œil, et vous y trouverez de nombreuses interviews de George Lucas, ainsi que des extraits de séquences, des storyboards et des animations d'objets modélisés illustrant dans le détail les séquences amérindiennes dans la version 97 de la trilogie, le tout présenté en vidéo de bonne qualité. ●

Plus loin, plus haut !



Après Microsoft Press, et son bouquin qui ne valait pas mieux que la documentation on-line livrée avec le jeu (et encore), c'est au tour de Micro Application de se mettre en lice avec un livre dédié à Flight Simulator 6 dans la même gamme de prix, soit une centaine de francs. Première constatation, pour le même prix le livre de Micro Application, Plus loin avec Flight Simulator 6, offre deux fois plus de pages. Par contre les photos noir et blanc sont plus sombres et aussi moins lisibles. Au niveau du contenu il s'articule autour d'un apprentissage progressif des commandes, du tableau de vol, et des principes de navigation, mais vous trouverez aussi une introduction aux scénarios et à la nouvelle interface Windows 95 de Flight Simulator 6. En passant, les auteurs ont eu la bonne idée de résumer sur deux fois deux pages un résumé de toutes les commandes clavier pour la version française comme la version US. Enfin un chapitre entier est consacré au pilotage assez délicat du Boeing 737. Dommage que les auteurs aient, comme l'Extra 300 qui est lui aussi tout nouveau, ne soient pas traités avec la même profondeur. Malgré tout, si vous souhaitez actuellement acheter un livre sur Flight Simulator 6, choisissez plutôt celui-là. ●

La pomme trouve un OS

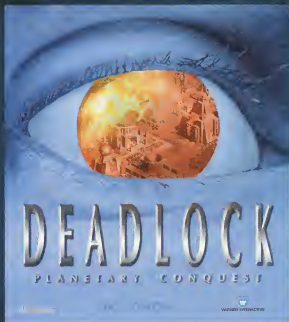
On vous avait déjà parlé du retour de l'enfant prodige d'Apple, Steve Jobs, au sein du constructeur par le biais de son interface de développement NEXTSTEP, qui maintenant paraît prendre le nom d'OPENSTEP. Ce nouvel environnement orienté objet sera intégré dans le prochain système d'exploitation d'Apple, Rhapsody, optimisé tout spécialement sur mesure pour les PowerPC et pour une fois vraiment multitâche. Évidemment, la compatibilité ascendante sera assurée pour permettre aux applications développées sur MacOS de continuer de ronfler béatement sur Rhapsody. Le nouvel OS devrait paraître booster les applications multimédia, mais il faudra attendre plus d'infos d'ici sa sortie prévue dans un, début 98, pour savoir s'il sera résomier une douce mélodie ludique à nos oreilles. En attendant, Apple continue d'améliorer son MacOS, avec une version 7.6 prévue d'ici quelques mois en France, et ensuite toute une ritournelle de mises à jour. Mais ne dirait-on pas qu'Apple se réveille et cherche à rattraper son retard sur le PC, ce vilain petit ver qui ne cesse de ronger ses parts de marché ? ●

"A ne rater sous aucun prétexte 92 %"

(JYSTICK)

Disponible en

version



française

maintenant !



GT Interactive Software

25, rue de la République 75001 Paris
Tél : (01) 43 12 31 11 - Fax : (01) 43 12 31 12

3615 GT Interactive* - 08 30 60 14 11* - <http://www.gtinteractive.com>

© 1998 GT Interactive Software. Tous droits réservés. GT Interactive Software est une marque déposée de GT Interactive Software. Tous droits réservés. A l'usage de la presse.

Personne n'est parfait

Pour tous les passionnés de **Grand Prix 2**, simulateur de course de F1 exceptionnel, **Instant Access** a réuni sur un CD appelé **Perfect Grand Prix** toute une collection d'utilitaires développés par tout un tas d'autres fondeurs de par le monde. Dans le désordre vous pourrez y trouver de nouveaux cockpits, VGA comme SVGA, et un ensemble complet de setups qui vous permettront d'optimiser votre voiture et enfin battre votre record personnel. Un grand nombre d'éditeurs vous permet de composer différents setups, éditer les places allouées dans les pits, les performances des voitures contrôlées par l'ordinateur, la fragilité de votre bolide en cas d'accident, et même les variables permettant d'obtenir des crashes enco-



re plus spectaculaires ! Vous pouvez aussi repeindre votre voiture, mais aussi celles de vos concurrents. Si vous disposez d'une carte graphique à base de chip S3, un utilitaire appelé S3speedup peut aussi améliorer la vitesse d'animation sur votre machine. Bref voici une collection de freewares très intéressants, sauf que vous devez vous soulagier d'environ 130 F pour l'éditeur du CD qui s'est donné la peine de les réunir. Pour ceux qui ont accès au Net, rappelons que vous pouvez télécharger ces utilitaires, et d'autres goodies encore gratuitement sur un des nombreux sites dédiés à ce jeu, comme Pieter's Grand Prix Homepage à l'URL : <http://cervine.vol.it/GP2/>. Qu'en se le dise... ●

Du MMX pour l'arcade



Sega annonce que sa production future de jeux PC offrira une option MMX pour tous ceux qui auront acheté un système basé autour du nouveau processeur d'Intel. Le premier titre Sega à tirer parti du MMX sera **Virtua On**, à la base un jeu d'arcade basé sur la carte graphique M2, de chez Sega aussi. Ce soft est en fait un jeu de baston entièrement en 3D. Mais avec le MMX, les programmeurs pensent égaler les performances de la version arcade en gérant 400 000 polygones par seconde, texturés bien sûr, en 65 000 couleurs, le tout tournant en 30 images par seconde... Quais, c'est ça... On se demande où ils les mettent, les 400 000 polygones, dans la version arcade en tout cas ! Évidemment le jeu supportera différents modes multijoueur, en réseau, par modem ou tout simplement en écran partagé. Bref on attend de voir pour le croire, mais une chose est sûre, Sega se lance à fond dans le MMX, et la douzaine de jeux prévus pour 97, dont le fameux **Worldwide Soccer 97**, devraient en tirer parti. Par contre, les cartes accélératrices 3D, comme les 3Dfx ou la PowerVR, connaîtront pas... ●

Brèves

● Le célèbre Chris Roberts a maintenant coupé les ponts entre son auguste personne et Origin pour fonder sa propre société de développement, appelée Digital Anvil. Espérons que par la même occasion il arrête de nous prendre pour des enclumes interstellaires en nous assénant encore Wing Commander sur Wing Commander... ●

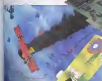
Pilotes de France fédérez-vous !



Plusieurs associations de simulateurs de France et de Navarre se sont regroupées sous le chapeau de la Fédération Nationale de Simulation, créée à l'origine par des fondeurs de Flight Simulator, mais qui s'intéresse aussi dans une moindre mesure aux simulateurs de combats et de course. Tous les trois mois, la FNS édite un CD-Rom réunissant des tas d'utilitaires, de scénarios, éléments de décor et autres outils dédiés à FS. D'autre part les adhérents peuvent accéder à des machines reliées en réseau pour enfin partager leurs expériences de pilotage ou profiter de celle des autres. Si une telle initiative vous intéresse, vous pouvez joindre la FNS en écrivant à l'Adreclub de France, 6 rue de Gallée 75016 Paris, ou téléphoner aux 01 40 50 01 01 pour obtenir plus de renseignements. Pour profiter de ses structures et recevoir les fameux CD-Rom, les frais d'inscription à la FNS se montent à 250 F. ●

FLYING CORPS

Laissez vous surprendre par son extraordinaire jouabilité et son réalisme époustouflant !



Gagnez de nombreux lots en répondant aux questions suivantes :

- 1- Combien de campagnes vous sont proposées dans Flying Corps ?
A - 4 B - 8 C - 6
- 2- Qui était surnommé le « Baron rouge » ?
A - Eddie Rickenbacker B - Manfred Von Richthofen C - Albert Ball
- 3- L'Albatross DII est-il un avion chasseur ?
A - allemand ? B - anglais ? C - français ?

1^{er} prix :

un kit carte son maxi Sound 32
+ lecteur de CD 8x + 2 jeux PC CD Ram + le jeu Flying Corps

2^{ème} prix :

12 heures de simulation chez Micro Cockpit (cockpit militaire en réseau, cabine IFR, Cessna 177...) + l'inscription au Centre de simulation

3^{ème} au 5^{ème} prix : un Fokker D.R.1 en maquette de décoration

6^{ème} au 10^{ème} prix : le jeu Flying Corps + une flasque Flying Corps

11^{ème} au 15^{ème} prix : un Joystick Flight Leader 3D

16^{ème} au 20^{ème} prix : une flasque Flying Corps

Envoyez vos réponses à : Ubi Soft - Concours Flying Corps - 28 rue Armand Correl - 93108 Montreuil Cedex
(Coupon à découper ou à recopier et renvoyer sur carte postale)

Extrait du règlement : Les grands prix décernés par Ubi Soft sont réservés aux participants ayant obtenu au moins 20 points sur 100. Les participants ayant obtenu au moins 20 points sur 100 sont éligibles à tous les prix. Les participants ayant obtenu au moins 20 points sur 100 sont éligibles à tous les prix. Les participants ayant obtenu au moins 20 points sur 100 sont éligibles à tous les prix.

Réponses :

1- ☐ A ☐ B ☐ C 2- ☐ A ☐ B ☐ C 3- ☐ A ☐ B ☐ C

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Micro Cockpit

empire
ENTERTAINMENT

MAXI

Info Tech
du futur

Ubi Soft

Brèves

● La nouvelle carte-son de SoundBlaster, la AWE 64, est maintenant disponible pour moins de 1000 F. Espérons que ses drivers soient totalement compatibles avec Direct3D 3.0, contrairement aux premiers drivers de la AWE 32 PNP. Pendant qu'Intel rit, Apple se ronge le trognon en admettant une perte de 120 millions de dollars pour le dernier trimestre 96. Et encore, par un miracle de la comptabilité, on y retrouve pas les 400 millions déboursés pour acquérir la société NeXT ! ●

Tour du monde virtuel



Instant Access propose pour Flight Simulator 5 et 6 (entendez la version Quindoz 95) un scénario aventure qui vous fera jouer les Phileas Fogg Microsoftiens. Dans cet add-on intitulé *Around the World*, vous avez le choix de réaliser un tour du monde façon touriste en 80 jours, en participant à un rallye qui vous demandera de répondre correctement à une centaine de questions existentielles, comme « quelle est la couleur du drapau du phare de Miami », ou « quelle est la marque de Bourbon préférée d'Éric »... Si vous préférez la performance à la petite balade pépée vous pouvez aussi tenter de boucler la boucle en 80 heures, à condition de ne pas choisir le Cessna, s'entend. Dans vos pérégrinations vous pourrez ainsi découvrir 30 aéroports de par le monde. Vous trouverez inclus dans la boîte un livret avec toutes les informations nécessaires pour la navigation en IFR, et les fameuses 100 questions du rallye. Pour environ 250 balles, voilà une manière originale de mettre un peu de sel dans un jeu qui à la base n'a pas de quoi faire braire un chameau... ●

La Formule 1 sur le rocher



Pour tous les fans de courses de F1, MD édite un CD-Rom multimédia dédié au Grand Prix de Monaco de 1929 à 1980. Sur ce CD vous pourrez trouver des résumés de chaque course en vidéo, année par année, des biographies de pilotes s'étant illustrés sur le circuit comme Fangio, Hill (l'arrière grand-père, ou quelque chose comme ça) ou Brabham et des centaines de photos. Les amoureux des chiffres trouveront des statistiques du premier Grand Prix à celui de 95, avec quelques anecdotes pour ceux que les tableaux risquent de gonfler copieusement. On y trouve aussi l'évolution du circuit, des règlements sportifs et de la sécurité, un historique des voitures et écuries les plus célèbres (Bugatti, Ferrari, Williams, etc.) et en marge un historique de la Principauté, de ses Princes et de l'Automobile Club de Monaco. Passionnant, ça. On oublie aussi le quizz remarquablement gonflant et il reste quand même pour environ 200 F une base de données impressionnante et de réalisation correcte, sans plus, sur le plus célèbre des Grands Prix. ●

Pixels mis en boîte



Dans sa collection « Grand Livre » Micro Application aborde cette fois le thème de la Photographie Numérique. Toujours aussi complet, les 300 pages et plus abordent le principe de la photo numérique, ses avantages et inconvénients, et vous présente les appareils les plus courants sur le marché, sans trop aborder la question du prix, qui peut allégrement dépasser les 10 000 balles si on ne fait pas attention ! Malheureusement, plus de la moitié du bouquin tombe rapidement dans le thème maintes fois ressassé de la retouche d'images, sans vraiment rien apporter de nouveau dans le genre. Le CD d'accompagnement comprend lui aussi l'habituelle collection de versions sharewares de logiciels de retouche, à se dégoter des petites fleurs et des zoulis papillons habituels. Sinon, l'iconographie est toujours en noir et blanc, avec un index qui réunit leur équivalent en couleur. Mais bon, pour plus de 160 F, on aurait apprécié un livre plus pointu sur le sujet, et seuls ceux qui n'ont jamais abordé le domaine de la retouche y trouveront vraiment leur compte. ●



sumés de chaque course en vidéo, année par année, des biographies de pilotes s'étant illustrés sur le circuit comme Fangio, Hill (l'arrière grand-père, ou quelque chose comme ça) ou Brabham et des centaines de photos. Les amoureux des chiffres trouveront des statistiques du premier Grand Prix à celui de 95, avec quelques anecdotes pour ceux que les tableaux risquent de gonfler copieusement. On y trouve aussi l'évolution du circuit, des règlements sportifs et de la sécurité, un historique des voitures et écuries les plus célèbres (Bugatti, Ferrari, Williams, etc.) et en marge un historique de la Principauté, de ses Princes et de l'Automobile Club de Monaco. Passionnant, ça. On oublie aussi le quizz remarquablement gonflant et il reste quand même pour environ 200 F une base de données impressionnante et de réalisation correcte, sans plus, sur le plus célèbre des Grands Prix. ●

Reculer pour mieux plonger

Le projet de simulateur de sous-marin nucléaire d'attaque de Jane's, 688i Hunter Killer, a été retardé jusqu'en juin. Le développement du jeu n'est pas en retard, mais Jane's souhaite intégrer un tutorial complet en ligne, sans doute dans le genre de celui (excellent) de AH-64D Longbow. Ce tutorial vous permettra de vous entraîner (sans ouvrir le manuel) à l'utilisation du sonar, des systèmes d'armes, et bien réagir dans différentes situations tactiques. Enfin, vous serez lâché dans un des cinq théâtres d'opérations disponibles, la Méditerranée, l'océan

indien, l'Atlantique, les mers Caraïbes et l'inévitable golfe Persique, très prisé décidément que se soit par les alis ou les mers... Développé par d'anciens sous-marins, on peut s'attendre de la part de Jane's à une simulation très pointue, et on nous promet des missions variées comme l'invention d'équipes SEAL, des attaques au missile de croisière, ainsi que le torpillage de vaisseaux de surface comme de sous-marins adverses. Notre sonar reste branché, et nous ne manquons pas de vous transmettre tout nouvelle information qui pourrait faire surface. ●

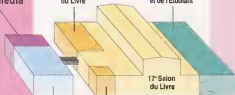
3^{ème} Salon du
Multimédia
et de l'**Édition**
Électronique
12 - 16 Mars 97
Paris • Porte de Versailles
Lundi 17 Mars : Journée Professionnelle



3^e Salon
du
Multimédia

5^e Salon
des Métiers
et Industries
du Livre

Salon
du Lycéen
et de l'Étudiant



3^e Salon
de la Vidéo

7^e Salon
de la Revue

Renseignements :
Salon du Multimédia
11, Rue du Colonel Pierre Avia
B.P. 571 • 75726 Paris Cedex 15
Renseignements par téléphone :
08 36 68 00 51 (2,23 fr.h.T.V.)
Internet : <http://SalonVideo.reed-op.fr>
Email : Video@reed-op.fr



Culture luth

Alors voilà, un CD-Rom PC/Mac savamment intitulé *La Fenice : visite virtuelle d'un Opéra à Venise* va bientôt voir le jour. Il est très beau (tout en 3D !), aborde ce célèbre lieu vénitien sous tous les angles (compositeurs, spectateurs prestigieux, etc.), semble très bien conçu, truffé d'extraits musicaux (plus d'une heure) mais bon, dépourvu de toute dimension ludique, il n'intéressera que les amateurs d'art lyrique et autres fondus de Venise, la ville des amoureux qui souhaitent se la péter en gondole. Quant aux autres, ils devraient attendre une sorte de sommet en matière d'immergence maximale, l'opéra constituant sans doute la pratique culturelle tout à la fois la moins intéressante et la plus onéreuse du moment (comprendre par là « exclusivement réservée aux vieilles peaux en manteau de fourrure ») [Ndlr : Cet avis consternant n'engage bien entendu que Fred dont la culture se base plutôt sur le défunt et regretté Pif Gadget]. Ah oui, j'oubliais, la vente du CD-Rom permettra de reconstruire La Fenice, détruite en 1996 par un incendie. Que ceux qui ne mettent jamais les pieds à Venise, pour des raisons X ou Y, ne se sentent donc pas obligés de l'acheter. ●



Quake crack

Des petits malins, autrement dit des méchants hackers, ont réussi à s'introduire par le Net sur le serveur de l'éditeur Crack dot Com (à qui l'on doit Abuse), et ont piqué le code du jeu Quake, Crack dot Com étant chargé par id Software de sa conversion pour différentes plates-formes. Mieux encore, ils ont aussi piqué deux titres à venir de Crack dot Com, dont Golgotha, dont nous avions d'ailleurs parlé dans les news du mois dernier. En passant, pour faire bonne mesure, les hackers ont laissé leur signature sur le propre site de Crack dot Com, laissant le code de ses jeux accessibles à qui le voulait, du moins le temps que les administrateurs s'aperçoivent de la manip'. Malgré tout, Crack dot Com ne semble pas trop paniqué, faisant



remarquer que quiconque voudrait réutiliser le code à son profit devrait passer des mois et des mois à le remanier pour qu'il ne soit plus reconnaissable, et encore. En attendant, même s'ils semblent garder leur calme, Crack dot Com ont tout de même mis le FBI sur le coup pour retrouver les mécréants. ●

La 3D selon Trident



S.O.S. périphériques



Pour tous ceux qui désespèrent de faire fonctionner correctement un jour un périphérique non standard sous Windows 95, Sybox sort dans sa collection shareware pour un peu moins de 100 balles *Drivers pour Windows 95*. Sur ce CD vous trouverez près de 2000 drivers classés par genre et marques pour de nombreux types de périphériques : cartes d'acquisition vidéo, lecteurs CD-Rom, disques durs, imprimantes, joysticks, modems, scanners, cartes vidéo, son, souris, et j'en passe. Malgré tout, avant de l'acheter, souvenez-vous que la liste proposée n'a rien d'exhaustive, que vous n'y trouverez pas les tout derniers drivers, et mieux vaut bien lire la liste donnée au dos du pack avant d'acheter. D'autre part, il suffit souvent de s'adresser au service client d'une marque ou de chercher quelques minutes sur le Net, par exemple dans un cybercafé, pour obtenir la version la plus récente du driver qui vous intéresse. Mais bon, si vous avez la flemme, alors... ●

Alors que tout le monde ne jure que par le MMX et les cartes accélératrices pour la 3D, Trident fourbit ses armes et se prépare à entrer dans la danse des polygones. À cet effet Trident développe un nouveau chipset appelé 3DImage 975 capable de produire plus d'un million de polygones par seconde déchargeant le processeur principal de 50 % de la tâche de calcul 3D. Le 3DImage 985, quant à lui, s'adressera à tous les futurs systèmes basés sur bus AGP et P6 MMX Klamath. Par contre Trident ne parle pas de rendering, donc on peut supposer que ce nouveau chipset vivot avant tout concurrencer le MMX plutôt que les cartes accélératrices. Un autre chipset, appelé 3DImage 975DVD s'adressera plus aux PC équipés de DVD et devrait permettre une restitution vidéo à 30 images par seconde de haute qualité. Ici encore, on ne voit pas ce que le chipset apporte de plus par rapport au MMX, qui excelle dans le domaine de la vidéo. Mais avant de les voir sur le marché, il faudra d'abord trouver des cartes pour les accueillir. ●

LE MAGAZINE CONSOLES NOUVELLES GÉNÉRATION

GRATUIT ! LE GUIDE COMPLET DE LEGACY OF KAIN

CD CONSOLES

CONSOLES

NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION

26 MAI 99 • 32 F

Disponible !
Turok
Le premier jeu
Nintendo 64

Japon
Spécial Final
Fantasy VII

MEURTREUR !
Contra

ARCADE !
Street Fighter 3
Tekken 3
Scud Race

ESTHÉTIQUE !
La Cité
des Enfants
Perdus

ILS ARRIVENT !
Resident Evil 2
Mario Kart 64
ManX TT
Star Fox 64

Boss Game présente
Tyran
Gear Race
et Spider

playStation
Saturn
Nintendo 64

LE MAGAZINE :

100 % jeux consoles 32 & 64 bits
Demos - Actus - Tests - Tips



LE GUIDE SPÉCIAL

LEGACY OF KAIN :
UN GUIDE DÉTAILLÉ POUR LES FANS
DU SÉRIE KAIN

**CD CONSOLES ET SON GUIDE
SPÉCIAL LEGACY OF KAIN SONT EN
VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS
DE JOURNAUX**



**POUR RECEVOIR CE NUMÉRO DE CD CONSOLES DIRECTEMENT CHEZ VOUS
RAPIDEMENT ET SANS AUTRES FRAIS : MINITEL ***

08 36 29 25 63

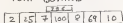
Des chiffres et des zzzzz

Après Port Boyard, Microids conforte sa place dans les adaptations de jeux télévisés sur CD-Rom avec cette fois **Des Chiffres et des Lettres**. Bon, par égard pour nos grands-parents (salut Mammie !), nous ne ferons aucun commentaire sur la haute teneur en adrénaline de ce jeu au rythme insoutenable... Reprenant

fidèlement le style de l'émission, vous pouvez jouer une partie, un championnat complet (des qualifications à la finale), ou vous entraîner aux chiffres comme aux lettres. Mais le jeu va aussi plus loin, puisque vous pouvez aussi y jouer en anglais, ou participer en mode junior et régler le niveau de difficulté. Pour environ 250 balles, vous allez peut-être légitimer l'achat par la famille d'un nouveau Pentium, à condition de bien leur cacher que le jeu se contente d'une configuration très modeste... Dommage, il ne semble pas possible d'enrichir la base de données, qui comprend quand même près de 150 000 mots français et anglais. Du coup le jeu semble un peu fermé à notre Thierry, son vocabulaire courant se réduisant actuellement à « thunes », « XP's », « y'a bon Diablo », et dans un registre plus travaillé : « Putain mon perso, l'est mort ! »



APRÈS PORT BOYARD...



... DES CHIFFRES ET DES LETTRES. Yaach!



Le joystick baladeur

Pour tous ceux qui se trémoussent partout avec un PC portable et rêvent de rentabiliser, tous les moments d'inactivité forcée, d'un point de vue strictement ludique bien sûr, le kit **Gamepak** peut transformer votre portable en plate-forme de jeu pour moins de 1000 points d'XP... euh thunes, enfin vous avez compris. Le pack consiste en une carte joystick PCMCIA, plug & play (là on craint le pire) et insérable même lorsque votre portable est allumé, et un joystick sans socle doté de quatre boutons. Pour conclure, un CD-Rom inclus vous offre 14 jeux différents, dont Terminal Velocity, Duke Nukem 3D, Rise of the Triad, Heretic, Raptor, et d'autres encore. Par contre, on subodore qu'il s'agit là des versions sharewares, mais bon entre deux changements de lignes de métro, vous aurez de toute façon du mal à finir ne serait-ce qu'un niveau !



Les joysticks qui dépotent

Thrustermaster, malgré le prix conséquent de ses joysticks, a toujours cherché à rester à la pointe de la technologie. Ses deux prochains joysticks ne dérogeront pas à la règle : le premier, le **Top Gun USB**, sera le premier joystick à être compatible avec la prochaine norme de bus sur PC, l'**Universal Serial Bus**. D'autre part, le **Millennium 3D Inceptor**, à part son nom à coucher sous les étoiles, sera le premier joystick à utiliser une technologie « optique réflexive ». Ça vous dit pas grand-chose, mais il s'agit en fait d'une petite révolution, car nous voilà enfin débarrassés de ces sautoyons de potentiomètres qui ont la manie de s'user régulièrement, quand ils ne révèlent pas des vices de fabrication après seulement quelques heures de jeu, cette technologie n'impliquant aucun contact, donc quasiment aucune usure. D'autre part, elle devrait être plus précise que celle des joysticks digitaux actuels, comme le **Sidewinder 3D Pro** de Microsoft, et comme par hasard l'inception devrait offrir un système de stick pivotant sur son axe pour émuler un pédalier. On espère que Thrustermaster étendra rapidement l'utilisation de cette technologie à toutes ses gammes de joysticks, et que les autres constructeurs lui emboîtent le pas !

Entre deux pirouettes



Outre la suite du simulateur de volage **Flight Unlimited**, **Looking Glass Technologies** travaille actuellement sur **The Dark Project**, un jeu de rôle en 3D calculée en temps réel dont les rénes sont tenues par Warren Spector (et non pas Phil), à l'origine des **Ultima Underworld** et **System**.



Shock pour **Origin**. Visuellement le jeu promet d'être à la hauteur et semble vouloir renouer avec les **Ultima Underworld** (pour notre plus grand plaisir) en proposant une vue subjective et un univers médiéval fantastique « interactif ». Prévu pour la fin d'année, on ne peut qu'espérer que ce jeu soit plus « rôle » que **Diablo** et évite le piège du doom-like.



C'est pour Cécile qu'il en fait tout. Le meilleur jeu.
 Plus tard, j'aurai des amis, il y en aura pour
 moi, et je pourrai me faire un peu de plaisir.

Mais en fait, je n'ai rien de tout ça. Je suis seul.
 Je suis seul.



Mais... Mais... une nuit, un regard et soudainement,
 je suis au centre d'un monde qui se déplace, qui vit,
 qui change de visage.

Et soudainement, je suis au centre d'un monde
 qui se déplace, qui vit, qui change de visage.
 Et... et...

La Cité des Enfants Perdus



Brèves

► Ron Millar, un ancien de Blizzard ayant participé au développement de Warcraft 2, Diablo, et récemment Starcraft, vient de rejoindre Activision et en particulier l'équipe de développement de leur prochain jeu de stratégie en temps réel, Dark Reign. Visiblement, Activision ne veut pas se planter pour sa première incursion dans le genre ! ► Logitech et Immersion Corporation ont annoncé le développement imminent d'un joystick dans la gamme Wingman utilisant la technologie Force Feedback. Avec CH Products déjà converti, il ne manque plus que Thrustmaster à l'appel ! ► Cyberdreams vient d'annoncer sa décision de vendre désormais ses titres aux États-Unis directement via Internet, tout en gardant tout de même les canaux de distribution classiques (boutiques, grandes surfaces, etc.). ►

La boutique ultime... aaah !

Amis tourangeaux épris de jeux vidéo, réjouissez-vous car une nouvelle boutique Ultime vient d'ouvrir ses portes à Tours juste à temps pour cette nouvelle année, au 46 rue du Grand Marché, 37000 Tours. Fini le temps où vous deviez attendre un éventuel déplacement sur Paris ou une commande par la poste, avec des délais toujours aléatoires. Phil, le vendeur (un copain à nous) est tellement sympathique, que même sans rien acheter, ce sera un plaisir que de passer le voir, discuter avec lui brochant ou tanche, mais méfiez-vous ! si vous essayez de le brancher sur un jeu d'aventure, vous n'êtes pas prêt de voir l'aube se lever. Ouvert du



mardi au samedi, de 10 à 12h30 et de 14h à 19h00, vous y trouverez un très vaste choix de jeux pour consoles (32 bits surtout) ainsi que les dernières nouveautés sur PC. Vous pourrez aussi y trouver divers périphériques, aussi bien pour votre micro que pour votre console. ►

Intel emballe les PC

Les premiers Pentium MMX à peine sortis, Intel engage la surmultiplication et annonce déjà la sortie imminente des premiers Pentium Pro MMX, appelés Klamath. Le premier de la série sera un processeur doté de 512 Ko de cache et cadencé à 233 MHz, encasé du peu. Le prix indicatif de lancement aux États-Unis sera d'environ 750 dollars, soit un peu plus de 3800 de nos francs bien de chez nous, ou environ 470 Euro (Gen4 le magazine du futur). Évidemment, le temps qu'il traverse l'Atlantique à l'aide de ses nombreuses

petites patins, cet objet du désir silicé aura sans doute pas bien plus de valeur, pour le malheur de nos bourses. Tout de même, ce prix relativement modeste par rapport à celui du Pentium Pro atteste bien de la volonté d'Intel de pousser en avant ses processeurs dédiés au multimédia. Et ce n'est qu'un début, car dans la série des Klamaths on devrait voir apparaître dès l'automne la version à 266 MHz, et pour commencer le tout le Discrètes, au début 98, devant mener vos applications bon train avec sa cadence de 300 MHz ! ►

L'aventure vient de l'Est



Même si pour l'instant le jeu ne possède pas de distributeur officiel, The Prince & The Coward est un jeu d'aventure animé qui prouve bel et bien qu'à l'Est, il y a du nouveau. Développé en Pologne par Metropolis et fini à 60 % selon le chef de projet, ce titre met le joueur dans la peau d'un jeune garçon introverti, un peu trop rêveur selon sa mère et ses petits camarades qui n'arrêtent pas de lui

faire des misères. Aussi, lorsqu'un diable lui offre le choix d'échanger sa place avec celle d'un prince vivant dans un pays fantastique, peuplé de dragons, de vierges effarouchées (c'est sûr que chez nous, cela manque un peu) et de magiciens brailards et soudards (Olivier a des clones dans toutes les dimensions), il n'hésite pas une seconde. Malheureusement pour lui, un esprit de petit garçon peureux dans un corps de guerrier, autrefois sans peur et sans reproche n'est pas vraiment des plus faciles et il aura besoin de toute votre aide pour s'en sortir. Les écrans semblent vraiment sympathiques et les développeurs annoncent sans hésiter de nombreuses surprises, tant dans l'interface que dans les animations et les énigmes. Nous on ne demande qu'à les croire et c'est sûr qu'en carburant à la Vodka locale plutôt qu'aux bières dégueulasses américaines, ils devraient pouvoir trouver un peu plus de jus que les développeurs occidentaux ! ►

Zork, huitième du nom

Même si le produit est annoncé seulement pour la fin d'année, les fans des jeux d'aventure Activision et plus spécifiquement du monde de Zork vont se délecter de l'arrivée de ce huitième volet. Reprenant une mouture améliorée du moteur graphique de Zork Nemesis (5 étoiles dans Gen4), offrant surtout une plus grande interactivité, le jeu possèdera une fois encore un environnement touffu qui ravira les amateurs. Pour la petite histoire, le jeu s'appelle pour l'instant Zork : Grand Inquisitor. Nobody expects the Spanish Inquisition ! ►





The logo for the band Crazy Drake. The words "CRAZY" and "DRAKE" are stacked vertically in a bold, stylized, blocky font. The letters are primarily red with blue outlines and some blue fill. The background is dark with a white silhouette of a person's head and shoulders, possibly a singer, positioned behind the text.

**RECEVEZ SUR SIMPLE DEMANDE LE
DERNIER CD-ROM DE LA COLLECTION
3617 JUKEBOX**

—M. J. SCHEPKE, 28-57

Le 10/10, 1997, 34, 100.

6.67 TTC in minutes

817 JINKERHOF, C. A. • AUGUST 24, 2005 • J. NEUROSCI. 25(33):7506-7516 • 7515

Dure réalité...

Ils n'ont pas peur, chez 9FX, quand ils annoncent la sortie de leur nouvelle carte 3D, la 9FX Reality 772 ! Voyez un peu comme ça fait envie : cette carte accélératrice 3D est architecturée autour du nouveau chip 52, le Virge VX, qui se remarque dans le genre pour ses capacités d'accélération les plus ridicules. Pour bien enfoncer le clou, la carte n'est pour l'instant vendue qu'avec 2 Mo de mémoire vive, de la VRAM EDO quand même, vous obligeant presque obligatoirement de l'upgrader à 4 Mo pour obtenir un gain de performance optimal en matière de 3D. Livrée sans jeu, cette carte ne sera votre que pour un minimum de 1600 thunes, soit trois ou quatre démons dans Diablo (sans compter la revente des gros zéniths magiques !). Couché Thierry. Bref c'est carrément cher, surtout par rapport aux cartes équivalentes, voire supérieures au niveau de la Ram, comme celles de chez Diamond. ●

lonos



lonos, une nouvelle équipe de développement composée d'ex-employés de FromGou vient de révéler ses quatre projets pour 1997. **Démonstar** est un shoot 'em up (rhazaa lovely !) au look classique réalisé par les auteurs de **Raptor**, proposant un mode deux joueurs « ouvert ». Ainsi le second joueur peut rejoindre à tout moment une partie en cours comme la plupart des produits multi-joueur le permettent actuellement (Diablo entre autres, ... non, non, je ne fais pas une fixation). **Capitalism Deluxe** est un jeu de stratégie/rôle mêlant humour et gestion susceptible de réunir de 1 à 6 joueurs. **The Roswell Omen** est un jeu d'aventure/réflexion composé d'images 24 bits raytracées dont la sortie coïncide avec le cinquantième anniversaire des événements survenus à Roswell (la copine de Pradel) et dont le développement réunit une véritable équipe de ciazé (spécialiste des effets spéciaux, maquillage, etc.). Superbe graphiquement, ce jeu porte

l'essentiel des espoirs de lonos en terme de succès commercial. Plus modestement, **Crazy Drake** est un jeu d'arcade inspiré par **Eatworm Jim** dont le personnage principal n'est pas un ver de terre en combinaison spatiale mais un canard en pyjama (ou costume de super héros, comme vous préférez). Tous ces jeux vont



Brèves

● Sega a annoncé que la troisième et dernière mouture en date de la série **Virtua Fighter** verrait le jour sur PC au format DVD (en passe de remplacer le CD-Rom) ● Bandai (éditeur et constructeur de jouets « responsables » des **Power Rangers**) et Sega (Mr Hérissou) prévoient de fusionner au premier octobre 1997 pour former une seule et unique société : **Sega Bandai** ● Paradigm a récemment accepté de développer un titre PC pour un éditeur anonyme. Cette société spécialisée dans les simulateurs militaires possède depuis octobre dernier une branche ludique générant maintenant la moitié de ses revenus et prépare cinq produits pour 1997, dont quatre pour la Nintendo 64. Ils sont connus pour avoir réalisé **Pilot Wings** pour la Super Nintendo et plus récemment **Pilot Wings 64**, l'un des trois premiers produits de la console 64 bits du constructeur/développeur japonais. ●

Windows à le octet



AB Soft vient de sortir la version française de son **Uninstall 4**, programme maintes fois primé, destiné à nettoyer Windows 95 et NT 4.0 de tous ces fichiers parasites qui envahissent nos disques durs et croissent à une vitesse exponentielle en grignotant jour après jour de l'octet. Cet utilitaire est une alternative

sûre et rapide (grâce à l'utilisation d'un code de couleurs vous avertissant de l'importance du fichier sur le bittot) à la régulière réinstallation de Windows 95. Dites M. AB, quand est-ce que vous comptez nous sortir un logiciel pour désinstaller définitivement Windows 95 ? ●

Nos ancêtres les poissons



Édité par Microfoibles et développé par Virtual Studios, l'équipe à l'origine du jeu **Stern**, ce programme « éducatif » (prenez !) vous propose de tout savoir sur la mer et nos ancêtres les poissons. Basé sur un matériau de données plus scientifiques que les autres, chapitré par le paléontologue Daniel Goujet et carrossé tout en images de synthèse par Virtual Studios, **L'Océan des Origines** prolonge la lignée de produits inaugurée par **Aux Origines de l'Homme**. C'est beau, intéressant, pas gonflant pour un sou et ça tourne sous Windows 95. À noter la sortie prochaine d'une version Mac. ●



Simulations Stratégiques Illimitées



Pour finir dans les choses « sérieuses », SSI continue à se maintenir en tête des éditeurs de jeux de stratégie, avec pour les nouveaux wargames : *Parzer General 2*, *Steel Panthers 3* et *Pacific General*, sans oublier *Age of Muskets*, reprenant le moteur de *Age of Rifles* mais durant les guerres napoléoniennes, tandis qu'*Imperialism*, prévu pour l'été, vous plongera dans un monde parallèle, équivalent du XIXe siècle fantastique, avec de la gestion économique, militaire et diplomatique. Parmi les vrais nouveautés, on peut citer aussi *Ship of the Line*, une simulation de combats maritimes entre 1790 et 1810 et aussi *Ambush*, mélange de *Xcom* et de *Squad Leader* (la version moderne de *Computer Ambush* sortie à la fin de l'été sur Apple II). Parmi les projets de fin d'année, *War Wind 2* reprendra le genre du jeu de stratégie en temps réel, tandis que *Nocturnals* est un jeu de rôle se déroulant dans l'univers d'*Elfen*. Le bureau anglais développe un autre jeu de rôle, *Siege of Stormhaven*, et un jeu de stratégie (type *Space Marines*) qui sera basé sur la licence *GamesWorkshop* de *Warhammer 40000* ! ●

Brèves

● La version française d'*Archimedes Dynasty* (Test N°94) est sorti le 14 janvier... Qu'est-ce que vous attendez ? Courez l'acheter ! ● Le scénario disque de *Settlers 2*, le jeu de stratégie du développeur allemand blue byte est également sorti, mais le 28 janvier ● Le premier *Settlers* aura quant à lui les honneurs d'une sorte de budget au prix on ne peut plus attractif de 100 F fin janvier. ●

Quand ION a pour un...

À peine formé, ION Storm, rénaissant quelques-unes des personnalités les plus marquantes de ces dernières années - John Romero (ex-big boss d'*ID Software*), Tom Hall (ex-concepteur 3D *Realms*), Todd Porter (ancien d'*Origin*, SSI et récemment 7th Level pour qui il a travaillé en tant que designer sur *Dominion* et *G-Nome*) et Jerry O'Flaherty (également de 7th Level) - vient de signer un contrat d'édition et de distribution à long terme exclusif avec Eldos Interactive (*Tomb Raider*). ION Storm a dans ses tiroirs trois produits : un jeu de rôle, un autre d'action/aventure et enfin, un jeu de stratégie en temps réel. Leur premier titre est prévu pour cet été. ●

E.A. met la gomme

Chez Electronic Arts on a le sens de la famille (à prononcer avec l'accent du sud). Après le succès de *The Need for Speed* sur PC et PlayStation, ils se sont réunis autour d'une table, ont dansé la gigue et décidé d'un commun accord de lui donner un petit frère (sobriement baptisé *The Need for Speed... 2*). Mais attention, pas n'importe quel petit frère : un petit frère richissime. Il vous offre ainsi la possibilité de piloter l'un de ces huit véhicules de rêve : McLaren F1, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Lotus Elise GT, Lotus Esprit V-8, Isdera Commentador, Ital Design Cala, Ford GT-90. Si vous avez beaucoup d'amis, vous pourrez les appeler et réunir jusqu'à huit joueurs en réseau. Si vous n'avez qu'un ami, NFS2 propose des options modem et écran split-screen destinés aux duels. Et si enfin, comme Fred, vous n'avez pas d'amis, vous pouvez toujours jouer en solo et profiter de la grande liberté d'action offerte par cette suite. Contrairement à NFS, il est maintenant possible de quitter la piste pour slalomer entre les sapins ou de décider de prendre tel ou tel itinéraire, le tracé des circuits n'étant plus rectiligne. Graphiquement le jeu est beaucoup plus détaillé et chaque image se targue d'un nombre de polygones accru de 50 % par rapport à l'original. Le test est prévu pour le mois prochain STVB (si tout va bien). ●



52 à la une



52 thèmes différents : espace, sports et loisirs, nature, etc., le tout en fonds d'écran, icônes, pointeurs, sons, etc ! « Hourra ! », s'exclame le microtoux moyen, je vais enfin pouvoir personnaliser mon environnement Windows 95 grâce à Micro Application et son Beaucoup plus pour Windows 95, bref travailler et jouer dans la joie et la bonne humeur pour

moins de 100 F. Il y a juste deux petits problèmes : c'est facile et mal foutu, bref à éviter absolument. C'est à peine si l'un des fonds d'écran proposé égale le Wallpaper Coquillages fourni d'origine avec Windows 95 ! ●



La fleur du mal

Tako 2, responsable de *Ripper*, *Hell* et *Bureau 13*, s'appelle à adapter pour la fin d'année le *Dahlia Noir*, polar angulaire du romancier américain James Ellroy et premier volet de son somptueux (et je pense mes mots) quatuor *Les années 40* et s'articulant autour du meurtre atroce et inexpliqué d'Elizabeth Short, surnommée le *Dahlia Noir*, le roman mettrait en scène un univers noir et violent aux personnages tordus (dans tous les sens du terme). Tako 2 compte mettre à profit son expérience, acquise avec *Ripper*, des jeux d'ambiance FMV et négocier actuellement des contrats avec des acteurs potentiels. Moi qui rêvais depuis des années de voir ce roman adapté au cinéma, me voilà servi... ●

Les sites de la 3^e génération



commandes graphiques HTML les plus classiques (tableau, image réactive, etc.), David Siegel ajoute une petite formation à la retouche d'image sur des logiciels comme Photoshop ou Acrobat : travail des ombres, détourages, GIF transparent, agencement typographique, etc. Ce livre, amplement illustré, est un guide artistique très abouti. Il met essentiellement l'accent sur les jeux de couleurs, l'importance des thèmes et la mise en page. Quelque soit le niveau artistique du lecteur, il trouvera dans ce livre un moyen facile et intéressant de s'initier à cette forme particulière d'art : l'illustration informatique. Pour ceux que ça intéresse, vous pouvez trouver de nombreux exemples sur le site de David Siegel : <http://www.killersites.com>, avant de déboursier les 240 balles environ qui vous emmèneront au nirvana du cyberart. ●

Enfin un ouvrage destiné à ceux qui ont pour ambition de promouvoir le beau sur Internet ! www.killersites.com - Créer des sites web spectaculaires de S & M est une référence graphique indispensable. En commentant l'emploi des

Mauvais karma



La sortie de Carmageddon de SCI approche, aussi a-t-on voulu vous remettre au parfum de ce jeu de courses de voitures assez sulfureux... Le but du jeu est simple : à bord de votre bolide, vous devez être le plus vicieux, le plus mauvais, en un mot l'ennemi public n°1 pour monter sur la première marche du podium des pires salauds motorisés qui soient. J'aime bien cette news, elle défile... Pour expier votre manque de civisme, vous pourrez concourir sur plus de 35 circuits répartis dans cinq environnements différents caractérisés par une totale liberté d'action. En effet, rien ne vous oblige à suivre le circuit, et vous pouvez toujours faire un détour pour écraser des passants et autres bébêtes innocentes, histoire de vous faire un max de thons pour plus tard pouvoir améliorer votre bagnole. Aaargh, c'est ignoble, je vous dis ! Mais vous n'êtes pas la seule créature en lice, puisque vous devrez à chaque course vous mesurer contre 25 ordures tout aussi pervers que vous, dirigés par l'ordinateur ou en chair et en os en jeu multijoueur. L'occasion rêvée d'exploser la tronche des racailles de sous-pelles à mer... (Ndlr : Fred calme toi...) qui vous servent habituellement de partenaires ludiques, quoi. P'txing, moi, j'me sens mieux là... ●

Simpsonmaniaque

Alliez, on se fait un petit caprice, seul, tous les deux ? Vraitable phénomène culturel aussi bien aux États-Unis que dans le reste du monde, les aventures hilarantes de la famille Simpson arrive à nouveau sur PC, non pas sous la forme d'un jeu (Ocean s'y était essayé il y a quelques années) mais sous la forme d'un éditeur de dessin animé. Malheureusement tout en anglais (même le manuel), vous pourrez choisir 45 décors, les décorer avec près de 270 objets, sans parler de tous les personnages de la série, les musiques et bruitages originaux, pour des dessins animés pouvant comporter jusqu'à 10000 images. Pour les fans qui auraient en poche environ 280 F ! ●



Brèves

● Grâce au Pentium et Pentium Pro, Intel c'est fait des sboubs en or au cours de l'année 96 en augmentant ses profits de 45 % par rapport à l'année précédente, pour un total de plus de 5 milliards de billets verts. Et avec les nouvelles technologies (AGP, MMX, etc.) qui pointent déjà pour l'année 97, il va bientôt leur falloir un 38 tonnes pour les porter. Si c'est vraiment trop lourd, on veut bien les aider un peu, nous... ● Electronic Arts vient d'acquiescer les droits exclusifs d'utilisation du parcours de golf de Pebble Beach, l'un des plus prestigieux du circuit professionnel, pour l'inclure entre autres dans son prochain jeu de golf annoncé pour cet été. ● Après sa simulation d'hélicoptère SimCopter dans des villes réalisées sous SimCity 2000, The Streets of SimCity, toujours chez Maxis annoncé pour la fin d'année, sera une course en réseau avec armes à l'appui ! ● Blood, développé par l'équipe de Q Studios Corp pour 3D Realms vient d'être repris intégralement par Monolith Productions lors d'une fusion/acquisition et ce sera donc GT Interactive qui le distribuera. ● Il ne s'agit toujours que d'une rumeur mais le succès commercial du produit tends à le confirmer : la suite de Diablo est prévue ! ● Blizzard a annoncé mi-janvier, soit quelques semaines après la sortie de son jeu de rôle/action, que près de 60000 joueurs s'étaient connectés sur Battle.net et l'affluence online se confirme un peu plus tous les jours. ●



Vas-y FASA !

Les amateurs de jeu de rôles, de plateau ou de science-fiction connaissent sûrement déjà la société **FASA**. Créée en 1980 par Weissman et Badcock, deux jeunes passionnés new-yorkais, cette société créait à l'origine des scénarios pour le jeu de rôle SF *Traveller*. En 1984, les deux compères lancèrent leur propre jeu de plateau : *Battle Tech*. Depuis, c'est une succession de succès, d'extensions, de centres de réalité virtuelle, de figurines, de romans et même de licences chez Activision pour développer des titres sur PC comme *Mech*

Warrior 1 et 2. Cette fois, ils présentent *Mech Commander* qui se situe dans un univers en évolution perpétuelle, avec comme toile de fond des affrontements entre clans guerriers, à bord de robots de combat gigantesques. À noter que ce titre sera adapté sur PC avec *Spectrum Holobyte* (donc Microprose). L'angle adopté est bien sûr celui de la vue du dessus, mais le produit se démarquera un peu de la concurrence, tout d'abord par son univers très détaillé. En outre, le joueur s'occupera d'une académie d'une douzaine de jeunes pilotes, possédant des caractéristiques spécifiques, évolutives, qui les rendront meilleurs en tir, en embuscade ou en espionnage. Du coup, vous devrez gérer ces individualités avec soin pour exploiter leurs talents sans les perdre, tout comme leur robots, très coûteux ! Avec une cinquantaine de missions, des *Mech* eux aussi évolutifs, des zones de terrains très détaillées et un aspect « *microwargame* », *Mech Commander* devient un sérieux challenger pour le deuxième semestre 97. ●

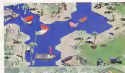
Brèves

● Selon PC Gamer, un confrère de la presse américaine, le pire *wargame* de 1996 serait *This Mean War* de Microprose, de par son interface déplorable, ses graphismes moches et son manque de fun ! (Nous ont-ils vraiment bien aimé mais on nous avait dit que l'interface serait améliorée, ce qui était faux...) Pour le meilleur du genre, on retrouve *Steel Panthers 2* deSSI, fort logiquement ! Quant au plus original, il s'agit de *Close Combat* de Microsoft, un *wargame* à l'échelle humaine, intégrant les facteurs psychologiques tels que le stress, la peur, etc. ●

Civilization & Conquer Craft

Brian Shelly (co-concepteur de *Civilization* avec Sid Meier) connaît plus que très bien les jeux de stratégie et lorsqu'il se réfère à *Âges de l'Empire* de Microsoft, il n'hésite donc pas à dire qu'il s'agit du ultime successeur de produits comme *Civilization*, *C & C* et *Warcraft*. Tout comme dans le premier cité, vous pourrez en effet choisir une des douze civilisations (hébraïque, assyrienne, égyptienne...) pour la faire évoluer sur une période de 1000 ans. Tout la différence du produit vient de son aspect temps réel. Si quelques secondes écoulées signifient dans le jeu des dizaines d'années en début de partie, cet écoulement du temps

talentueux au fur et à mesure des siècles. Vous ne développerez en fait qu'une seule cité, mais il faudra commercer, explorer, développer vos armées et découvrir de nouvelles technologies tout comme dans *Civilization*. Même si le jeu supportera un éditeur de cartes et de scénarios, il intégrera bien sûr le mode réseau (jusqu'à huit aux dernières nouvelles). Cependant, il a été surtout développé dans l'optique d'un jeu en solo. Ainsi, l'intelligence artificielle des ennemis sera réellement stimulante et surtout, le générateur de parties est développé de telle sorte que chaque nouvelle tentative sera un défi complètement différent. ●



En avant la musique !

Vous n'êtes pas musicien et frustré de ne pas pouvoir faire éclater votre talent au grand jour. Aucun problème ! Avec le dossier du mois de PC Fun et pour une somme dérisoire, vous allez retrouver les tubes de l'année. En plus, vous pourrez archiver vos nombreuses œuvres dans un espace ridicule grâce au nouveau procédé de compression MPEG 3 présent sur le CD du magazine. Si toutefois vous composez une symphonie

par jour, il faudra envisager quand même un disque plus conséquent.

Pas de panique ! Un comparatif des meilleurs disques dur du marché est également au menu de ce numéro. Après ces achats, vous n'aurez plus que quelques sous pour acheter un jeu. Un bilan complet de tous les jeux "budgets" et des compilations vous permettra néanmoins de longues soirées ludiques. Et finalement comme on aime bien savoir à quelle sauce on

sera mangé, PC Fun fait le point sur tous les changements qui devraient intervenir dans le monde du PC en 1997.

C'est dans le N°25 de PC Fun disponible en kiosque dès le 11 mars ou sur minitel au : **08 36 29 25 63***

Envoi très rapide sans autre frais *9,21 TTC la minute

22 CANNES FRANÇAISE • 22 PAGES ILLUSTRÉES

PC FUN

COMPARATIF
Votre PC
sur grand
écran !

POD
Voyageur
NAXOS
Panthéon
du 3000
et 1000

Le 3D
dans le jeu
qu'importe

1997

Envoyez ce coupon à : PC FUN, 10 rue de la République, 92000 Nanterre

Net Yaroze

La vie en Yarose

L'évolution de l'univers ludique laisse un petit arrière-goût de regret : la disparition prématurée du Bedroom Programming, qui a laissé une génération de concepteurs en herbe sur le carreau. La Net Yaroze de Sony s'annonce comme un substitut plutôt convaincant.

LE 28 FÉVRIER 1997, Sony introduira un nouveau produit sur le marché anglais : la Net Yaroze (Yarose se traduisant grossièrement par « Créons ! »). Cette « console » est un des événements le plus marquant depuis des années dans l'industrie du jeu vidéo. Conçue par Ken Kutaragi (le créateur de la PlayStation), la Net Yaroze se compose de logiciels pour le PC ou le Mac, d'une PlayStation noire modifiée et d'une adhésion à un club de développement qui prend la forme d'un site Internet privé. Le CD qui vient avec la Net Yaroze contient un compilateur C, un débogueur, des outils pour la conversion de fichiers graphiques et sonores au format PlayStation et des bibliothèques de développement en C sur PlayStation. Vous l'avez peut-être compris la Net Yaroze

permet de créer des jeux pour PlayStation. Ce système n'est cependant pas aussi étoffé que le kit de développement professionnel de la PlayStation (la version bleue). Tous les logiciels créés pour la Yarose doivent tenir intégralement dans les 3,5 Mo de Ram de la PlayStation (2 Mo de Ram principale, 1 Mo de Vram et 512 ko de Ram sonore), ainsi les bibliothèques pour des applications comme l'acquisition directe de données vidéo depuis le CD n'ont pas été inclus. Cette limitation n'est pas aussi handicapante qu'il y paraît car par exemple la conversion du titre de Namco, Ridge Racer, tient complètement dans la mémoire de la PlayStation et pourrait, théoriquement, être conçu en utilisant la Yarose (moins les pistes sonores du CD, bien sûr !). Le site Internet procurera un lieu de réunion aux possesseurs de Yarose pour recevoir des conseils de l'équipe technique de Sony, télécharger et envoyer des logiciels ou échanger leurs points de vue.



Pour comprendre pleinement le potentiel de la Yarose, il faut revenir un petit peu dans le temps. L'industrie du jeu vidéo est énorme : les derniers chiffres indiquent que plus de 25 milliards de francs de matériel informatique et de jeux seront vendus au cours de cette année rien qu'aux États-Unis. Néanmoins, cette industrie est dominée par un nombre restreint de grosses entreprises. Cela n'a pas toujours été le cas. On se souvient encore de la révolution ludique que Wolfenstein 3D (puis Doom) a provoqué, et pourtant, il s'agissait d'un shareware qu'un trio d'amis avait réalisé « dans leur chambre » (c'est de là que vient le terme Bedroom Programming). Mais les joueurs demandent toujours plus en terme de qualité graphique et sonore. Aussi le budget nécessaire actuellement pour développer un jeu tourne aux alentours de plusieurs millions ▶



LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS
15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
 Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
 Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h
Nous Rachetons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat
 Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19



ACHETEZ, VENDEZ, ECHANGEZ vos CD ROM 30 à 80 % moins cher que les jeux NEUFS

LA NOUVELLE BOUTIQUE DU JEU D'OCCAZ.
NOUS REPRENONS TOUS LES CD ROM...

LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT



LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES



LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



3615 CYBERVISION

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 48 H CHRONO + Frais de port Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et
REGLEZ en CB au
01 43 14 04 49
 De 9h à 19h sans interruption



commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous pli discret**

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____
 Code postal : _____
 Envoyé par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature : _____
 Date : _____

PRODUIT	PRIX
1 CD acheté + 1 K7 (doublure) + 1 CD + 1 PSE 2 en 1 D&P 1	GRATUIT !!!
2 CD achetés + 1 K7 + 1 CD + 1 PSE 2 en 1 D&P 1 + 1 D&P 1	GRATUIT !!!
3 CD achetés + 1 K7 + 1 CD + 1 PSE 2 en 1 D&P 1 + 1 D&P 1	30 Frs
FRAIS DE PORT	
TOTAL	

CATALOGUE GRATUIT
 300 produits disponibles !!!
 Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____
 Ville : _____

► de francs. Du coup, il est impossible pour un particulier de se lancer seul dans la conception informatique. En dépit de l'enthousiasme de la communauté des développeurs, les sceptiques voudront connaître la véritable importance de la Yaroze. N'existe-t-il pas déjà la possibilité pour un indépendant de développer sur PC ? En dehors de Doom, qu'est-ce que le monde des sharewares nous a apporté, à part une myriade de shoot minables ? Pourquoi serait-ce différent sur PlayStation ? Bref, qu'a-t-on à foutre de la Yaroze ? Tout d'abord, c'est la première fois que quelqu'un sera capable de développer sur un système console sans investir une somme d'argent indécente (quoique...) et cela donnera aux enthousiastes un accès facile à un support matériel au standard unique. Au lieu d'essayer de développer pour le plus bas dénominateur commun d'un système (ou pire, pour un API Windows), les gens seront en mesure de se concentrer sur l'exploitation maximale du hardware de la



PlayStation. Les bibliothèques de programmes de cette console permettront aux utilisateurs d'appréhender la conception en 3D, plutôt complexe, bien plus rapidement que si c'était sur PC. Enfin, la mise en place d'une communauté interne, ayant pour centre d'intérêt la Yaroze et ses dérivés, procurera un nombre d'informations techniques très appréciable (<http://www.scee.sony.co.uk>).

Le coin technique

La Yaroze est fournie avec tout ce qu'il faut pour faire un logiciel PlayStation (en supposant que les utilisateurs ont déjà accès à un PC ou à un Mac, évidemment). Le système Yaroze est presque identique à une PlayStation classique, si ce n'est qu'elle possède une Rom (mémoire morte) modifiée et un schéma d'encodage radicalement différent (et qu'elle est noire, aussi...). La Net Yaroze diffère aussi du kit de développement professionnel, puisqu'elle a moins de Ram, pas d'émulateur CD et qu'elle ne se connecte pas sur une carte passerelle PC. La boîte de la Yaroze comprend un câble série, deux disques compacts, une carte de sécurité et trois livrets de programmation. Ces ouvrages ne vous apprendront pas à programmer en C, mais ceux qui ont déjà des connaissances de ce langage trouveront un guide permettant de se lancer rapide-

ment dans le développement Yaroze. Sur les CD, outre les sources, les exemples et les outils de conversion et de langage, on trouve un complément (presque) exhaustif des bibliothèques de développement PlayStation. Alors que manque-t-il ? Premièrement, un support en bas-niveau des données, qui rend la conception d'un titre aussi sophistiqué que Tekken assez difficile. Les accès CD sont proscrits et limitent la créativité des concepteurs aux 3,5 Mo de Ram. De plus, les utilisateurs ne pourront pas lire de données à partir du disque dur de leur PC lorsqu'ils font tourner leurs programmes. C'est évident, les graphismes, et plus particulièrement les textures, souffriront avec seulement 2 Mo de Ram principale, mais cela forcera les amateurs à se concentrer sur la partie la plus importante du jeu : la jouabilité. Plus que la restriction de mémoire, une barrière plus importante se situe au niveau des outils qui viennent avec le système. Le compilateur C fournit avec la Net Yaroze est tellement sobre, que quiconque habitude à programmer sous un environnement de développement plus évolué éprouvera du ressentiment à l'idée d'utiliser l'outil de Sony. C'est là qu'intervient Metrowerks, une société spécialisée dans la création d'environnement de développement (www.metrowerks.com). En octobre dernier, Metrowerks a lancé Code-

Warrior for PlayStation qui contient un environnement intégré, un gestionnaire de projet GUI (Graphic User Interface), un convertisseur de format de fichier et un éditeur Drag-And-Drop (sans, bien sûr, qu'un compilateur C, certifié ANSI, et un compilateur C++ qui est compatible avec le standard ANSI/ISO). Ce système coûte 300 livres (environ 2300 F), mais le prix est susceptible de baisser à 90 livres (environ 700 F).

J'en veux une !

Acheter la Yaroze n'est pas si évident que cela. Vous devez obligatoirement passer par Internet et remplir le formulaire qui se trouve sur la page de Sony et le paiement (550 livres, soit 4400 francs) s'effectue par carte bancaire. Au Japon, déjà 6000 machines ont été vendues et des centaines de petits programmes se baladent sur le site japonais de Sony. Des compilations des meilleurs sharewares sont d'ailleurs offertes chez les revendeurs japonais. Le but de Sony, avec ce système, n'est pas de tirer le moindre profit financier, mais d'élargir le pool de développement de la firme : les développeurs amateurs sont susceptibles d'amener des concepts complètement géniaux aux éditeurs-tiers ou à Sony directement. Et pourquoi pas vous ?

David Msika



YAHOO!

France

www.yahoo.fr

et

présentent

Netsurf

l'émission télé 100 % internet

Présentée par Edouard Marquis
(e-mail : marquis@net.fr)

Flash du lundi au vendredi à
18h05 - 19h05 - 19h30 - 21h55 - 1h05

Hebdo

lundi à 1h00 - jeudi à 22h05
samedi à 16h30 - dimanche à 19h30

entrez dans l'univers MCM

PIONS & DES

Visite du nihil



- Eurogames, pourtant réputé pour ses bons jeux, vient pour la première fois de réaliser une magnifique double ludique. La recette ? Inspirez-vous d'abord d'Agatha Christie pour l'univers de jeu, style *Mort sur le Nil*. Empruntez ensuite quelques idées au Cluedo, façon « mais qui est le coupable ? ». Enfin, structurez l'ensemble autour de principes de jeu sans originalité, genre « chiant ». Vous obtenez un jeu indigeste et sans intérêt : **Le Secret du Nil**. On regrette déjà la disparition de Ludodélice, l'éditeur des meilleurs jeux du monde !
- **Le Secret du Nil**
- Eurogames.



BÉDÉ

Chef d'œuvre

- Un scénario original, tout à la fois violent et onirique. Un style graphique combinant avec bonheur matériel (« trognes » et nudités imparfaites) et intemporel (superbes architectures et paysages grandioses). Un travail exceptionnel de la part de la coloriste. Tout concourt à faire de ce second volet de la série un pur chef d'œuvre. À lire d'urgence.
- **Face de Lune** - Boucq & Jodorowsky
- Casterman.

MANGA

Gros mensonge

Oui, j'ai menti, je parle encore de manga... mais c'est pour être méchant ! Ici, la chose incriminée, **Ghost in the Shell**, est constituée de celluloids empruntés au dessin animé du même nom. Pourquoi pas ?

Mais, à ignorer que la bande dessinée possède une construction et une dynamique spécifique, on risque de faire de la merde. C'est ici chose faite.

Ghost in the Shell - S. Massamane - Dark Kana.



CINOCHÉ

100 % pure peur

Tiré d'un livre particulièrement saignant, **Relie** s'annonce déjà comme le film d'horreur de ce début d'année. Expédition mortelle, monstre tueur, mutation génétique... tout y est pour assurer angoisse et frissons ! Alors certes, vous ne reconnaîtrez aucun acteur en dehors de Linda Hunt (le charme en format « poche »), mais vous irez quand même le voir, non ?

Relie - Peter Hyams - Paramount Pictures.



DEMAIN, J'ARRÊTÉ

...d'aller voir des films « politiquement quelque chose ». Quand le plupart des films US d'aujourd'hui sont le « politiquement correct », je me fiais bien sûr au devin de fuir ces valeurs crâniennes venues d'outre Atlantique. Ceci dit, depuis que ce fléchisme « cinéma normatif » disparaît, j'ai vu que l'enthousiasme de la libération est retombé. En effet, le « politiquement incorrect » qui a remplacé le « pol' cor' » oriente désormais la production filmique comme le fiasco paris le « politiquement correct », bref, de nouveaux canons cinématographiques s'installent, tout aussi pervers que les précédents. Or, moi, j'aime pas qu'on me promette pour de la chair à cinéma... que ceux-ci soient filmiques ou non.

Eric Emoux

Slum City



Roman pour les jeunes, **Slum City** pourrait presque s'intituler « le petit Neuromancien illustré ». L'histoire ? Deux gangs d'ados combattent dans un jeu de rôle virtuel à l'aide d'armes futuristes. Cool ! L'ensemble est pourtant décevant l'auteur d'*Inner City* (j'ai lu), en déshabillant sa prose pour la rendre accessible à tous, ne livre en effet au lecteur qu'un...
 • • • • • lotras de vocabulaire cyberpunk et rôliste assez prise de casque. **Domage**
Jean Marc Ligny
Hachette Jeunesse.

L'île du docteur Moreau

H.G. Wells
 L'île du docteur Moreau





PIONS & DÉS

N'en jetez plus !

À l'origine, Doomtrooper proposait aux joueurs des principes simples et efficaces. Hélas, depuis, le jeu a été perverti en un vilain amalgame d'extensions et de points de règles additionnels. En plus, 95 % des cartes sont aujourd'hui illustrées par le Studio Parente, une équipe qui ferait mieux de s'adonner au tricot. Bref, Apocalypse, la dernière extension en date, est à éviter soigneusement. Vous êtes prévenus. Apocalypse - Target Games/Descartes Editeur.

BONNE BÊTE

Le 2e effet Kiss Cool

Surprenante par son volume (400 p.), cette BD l'est également par la façon de personnages gravitant autour du malheureux Lapinot. Totalement dépassé par les événements interférents avec sa quête de carottes magiques, il déjouera les complots avec une candeur qui lui vaudra la crainte des pires individus. Bijou d'humour consacrant le sens du rythme de l'auteur, cette BD au trait hâlé s'avère être d'une déconcertante efficacité. Lapinot et les carottes de Patagonie L. Trondheim - L'Association



FANTASIE

De l'air !

Alors d'accord, l'auteur est érudit et possède un réel talent de romancier. Mais voilà, la tension nerveuse que devrait générer cette histoire de sarcophage mystérieux est apaisée par un usage répété du passé simple. Bref, le verbe étouffe l'affect. Du coup, le lecteur finit par décrocher entre un « hésitâmes » et un « finîmes », et c'est dommage. La Reine du Ciel H. Morgan Rivages/Fantasy.



BÉDOCHE

Jumeaux usés

Le style graphique est plutôt classique. L'intrigue de base, une géométrie conflictuelle, n'est pas des plus originales. L'univers futuriste dans lequel évolue le héros dégage un petit côté *Dune*. Bref, cet album ne brille pas par son originalité. Reste que l'ensemble fonctionne plutôt bien et qu'on se surprend à vouloir lire les deux précédents volets. Dingue, non ? Dayak - Adamov - Glenat.

Après avoir vu le film du même nom, je ne doute pas que vous ayez une grosse envie de retourner à des valeurs sûres, aux origines, bref, à l'éternel fondatrice... The Island of Dr. Moreau étant en effet une des plus belles adaptations cinématographiques de roman jamais faites. Cela dit, je préfère vous prévenir, dès les premières lignes de ce roman oppressant et palpitant à souhait, vous ne pourrez plus décrocher. A.G. Wells/Folio.

Les chevaliers de la Brune



1529. Les Turcs envahissent l'Occident, un mage tenancier d'une brasserie très spéciale rencontre un mercenaire solitaire, Merlin alias Ambrosius retrouve le roi Arthur, et moi après 15 jours de Diabolo, j'en redemande ! C'est palpitant, bourré de démons et de vikings sur le retour, d'élixirs de vie, de bière « brune » et de bagarres bien moyenâgeuses. Seul reproche : ça s'essouffle sur les dernières pages. En plus, j'aime pas quand ça finit bien. Tim Powers/J'ai Lu.

L'apprentissage du Guerrier



La saga des Vorknigan continue avec cet excellent chapitre sur la jeunesse de Miles. On découvre peu à peu l'origine des capitaines de l'armée Nakh: Thorne, Elena Bothan, le capitaine Tung. Le naïf génial rivalise d'audace et se sort de situations impossibles avec une bonne dose d'inconscience, le tout baignant dans une ambiance spéefie. C'est drôle, les répliques sont cinglantes et on se laisse captiver sur plus de 400 pages. Lois McMaster Bujold J'ai Lu.



VIDÉO

Natures mortes

Thriller baigné de luminosités monochromes et de plans façon « nature (très) morte », *Seven* constitue un chef d'œuvre d'esthétique macabre, la tension et l'angoisse suivant de chaque lieu, chaque objet, chaque silence... à tel point que les rares apparitions du méchant, un tueur névropathe, constituent presque un bol d'air dans l'univers glaquant du film. Alors d'accord, la fin est convenue. *Seven* mérite malgré tout d'être vu... et revu.

Seven - David Fincher - TF1 Vidéo.

MELO-BÉDÉ

Trois couleurs : rouge

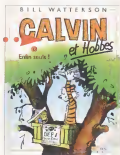


BÉDÉ RIGOLOTE

6 + 5 = 6 !

Treizième volume des aventures sulfureuses de Calvin, « Enfin seuls ! » vous emmène dans l'univers du seul démon de 6 ans que je rêve de ne jamais rencontrer. Les castagnes et pensées philosophiques de Hobbes vous laissent un sourire figé et la sale tronche des parents réveillés à 4 h du mat' vous rappelleront de bien mauvais souvenirs. Hilarant !

Calvin & Hobbes - Bill Watterson - Hors Collection.



Solutions sans réserve la parution du dernier *Sambre*, une saga dans laquelle il est beaucoup question de passion, de trahison et de mort. D'ailleurs, avec un titre comme *Faut-il que nous mourrions ensemble*...

ça sent déjà la tragédie ! Servi par une utilisation éclairée de la monochromie, cet album est bien sûr indispensable, comme les trois précédents d'ailleurs...

Sambre - Ysabelle Glemat.



PIONS & DÉS

Avant Diablo

Ahhh, le *Guide du Maître de AD & D* ! Joueurs, nous le feuilletons pour calculer nos points d'expérience ou consulter les pouvoirs d'un objet magique. Maîtres, nous ignorions volontairement certains de ses chapitres pour éviter de nous torturer le bulbe. Bref, nous avions une lecture très personnelle de cette bible du jeu de rôle... et c'était bien ! La seconde édition sort aujourd'hui en français. Que ceux qui souhaitent découvrir ou remonter avec *AD & D* se précipitent !

AD & D Guide du Maître - TSR.

La fille sans ombre



On a beau être la femme du grand Silverberg on peut quand même réussir à produire un scénario mémorable sur un thème décalé. Mais jugez vous même. Kayla veut de perdre ses parents dans une explosion minérale et sa tête est mise à prix parce qu'elle a osé utiliser ses pouvoirs de télépathe. Il ne lui reste donc qu'un seul choix : LA FUITE !

Man dieu, la pauvre chouquette va-t-elle s'en sortir ? J'ai lu la fin, c'est ou Chavet et sans intérêt. *Karen Haber/J'ai Lu*.

Les Innommables



Une révolution ! Découvrez *Les Innommables* dans son format magazine, il y de cela environ... euh... au moins (mais pas plus), à véritablement révolutionné la conception figurée que j'avais à l'époque de la BD ! Vignettes sur fond noir, graphismes pas vraiment propres, cynisme à tous les étages. Yann et Conrad avaient à l'époque balancé un énorme pavé dans la mare de la BD belge après un minuscule, l'édit pavé important dans ses remous. Yoko Tsuru, Natacha et autre Scaramouche. J'avais adoré. Aujourd'hui Dargaud réédite dans un format spécial deux des premiers albums de la série : l'excellent *Matricule Triple Zéro* et le sublime *Aventure en Jaune*. Bizarrement, *Matricule Triple Zéro*, préparé en couleur, se trouve être ici en noir et blanc alors que le nom du coloriste figure en dernière page. Par ailleurs, les noms des auteurs ne sont pas présents sur la couverture. Après s'être prêtés de gueule avec Dupuis, Yann et Conrad se servent-ils également fichtes avec Dargaud ? *Yann & Conrad/Dargaud*.

... du R.M.S. TITANIC
aux Services Secrets de Sa Majesté .STOP.
13 avril 1912 .STOP.
Mission prioritaire compromise à bord .STOP.
Attends nouvelles instructions .STOP.
URGENT .STOP. ...



6 ans plus tard,
la Première Guerre Mondiale
faisait 9 millions de morts...

...et c'est de votre faute.



TITANIC

UNE AVENTURE HORS DU TEMPS

A BORD DU TITANIC EN 1912, VOUS AVEZ POUR MISSION DE CONSTITUER UN DOSSIER SECRET QUI POURRAIT CHANGER L'HISTOIRE.

VOTRE FUTUR SOULEVERAIT ALORS VOTRE PASSÉ...

VOUS ENQUÊTEZ EN TEMPS RÉEL PARMI LES PERSONNAGES LES PLUS PEINANTS DE L'ÉPOQUE. VÉRITABLEMENT, POUR VRAI SE MONTRER, VOUS DEVEZ GÉRER L'IMPRÉVU DE VOTRE ÉPOQUE ET FAIRE FACE À CHAQUE SITUATION.

AVEZ-VOUS DÉJÀ DÉSAMORCÉ LE GEMME, RÉGLÉ LE MOTEUR D'UN MATEAU OU DÉCODÉ QUELQUES MESSAGES SECRETS ? VOUS RELEVAREZ-VOUS D'UN CORPS À CORPS HOSTILE OU D'UNE BRÈCHE DANS LE PLAC ?

GRÂCE À LA SÉRIE LA PLUS RÉCONSTRUCTIVE DE TOUTES LES PIÈCES DU TITANIC, VOUS POUVEZ COLMANER L'ENVOI DES DÉTRESSE DU PIST ET DE LOUPE EN PROCE.

MAIS NE VOUS LAISSEZ PAS ENVOIR PAR SA LÉGENDE PAR L'HISTOIRE TRAGIQUEMENT CÉLÈBRE DE LA TITANIC. VOUS DEVEZ FAIRE FACE À CHAQUE SITUATION EN ARRIÈRE-BOUNCE.

**PARTAGEZ L'HISTOIRE DU TITANIC
SANS SOMBRER DANS SA LÉGENDE.**

DISPONIBLE SUR CD-ROM MAC ET PC EN AVRIL
DISTRIBUTION EXCLUSIVE ECUDIS

GTE

Philips Media

VISITEZ LE SITE WEB <http://www.lm.gte.com>



Alerte aux scénarios !

Ubi Soft s'est chargé de distribuer le premier add-on du *UK Gold* pour *Alerte Rouge*, dont le nom de code est **Are you Ready & Alert**. En fait d'add-on, il s'agit surtout d'une compilation de tout ce que l'on peut trouver sur le Net, ce qui est bien utile pour les nombreux joueurs qui ne sont pas connectés. Au menu vous trouverez des éditeurs, des fichiers *Rules* en modifiés pour changer les paramètres des unités, des cheats, et des centaines de cartes pour jouer en multijoueur. Méfiez-vous, car si la boîte indique qu'il y en a plus d'un million, on en trouve beaucoup en double, voire en triple, et le meilleur y cède au pire. D'autre part, le packaging frise un peu la malhonnêteté en indiquant de façon assez évasive de nouveaux scénarios. Il y en a effectivement... mais pour le premier C & C et non *Alerte Rouge* ! Pour finir, comme le tout tient sur 60 Mo, *UK Gold* a rajouté 110 Mo de jeux en shareware, sans aucun rapport avec *Alerte Rouge*. Alors avant de débiter des pots de 180 balles, sachez que cet achat ne se justifie que si vous jouez intensément à *Alerte Rouge* en multijoueur. ●

L'ÉLITE DU ONLINE



Après *Warbirds*, simulateur de combat online de la Seconde Guerre mondiale impliquant des centaines de pilotes dans une même arène, **Interactive Creations Inc.** s'attaque aux cieux étoilés avec un nouveau simulateur : *Planetary Raiders*. Il s'agit cette fois d'un simulateur de combat spatial à la *Elite*, vous opposant à bord de votre vaisseau à des centaines de pilotes connectés, tenant selon



leurs goûts les rôles de marchands, pirates ou simples mercenaires. Vous pourrez aussi vous joindre à de véritables corporations pour bénéficier de leur assistance, rejoindre ou former un escadron et même si le cœur vous en dit gérer une station spatiale ! Au niveau de votre vaisseau, vous pourrez bien sûr en acheter de plus puissants au fur et à mesure de vos profits, améliorer votre armement et prendre votre vaisseau à vos propres couleurs. Les graphismes neo texturés vous permettent d'afficher le jeu de 640x480 jusqu'à 1024x768, pour des configurations relativement modestes. Le jeu est actuellement en phase de bêta test et est accessible au public pour encore un mois, alors si vous disposez d'une bonne connexion Internet, allez vous enregister et télécharger le programme à l'URL : <http://www.icgames.com/pr/index.html>. ●

● *Xplore* est un univers jeu Internet de *Galactic Empire*, qui permettra d'ici quelques semaines à 25 millions de votre pour l'exploration et la conquête des 5000 systèmes solaires. Basé sur l'ancien Multi Island de *Kemul*, *Legends of Kemul* est en phase de bêta test chez *Artes Online Games* (<http://www.kemul.com>) pour un jeu en ligne caractérisé par la mise en avant de groupes d'aventuriers plutôt que d'une aventure en solitaire. *Phoenix Armada* est le jeu de rôle en *3D* en ligne, emmené chez *AlterNet Realities*, qui fait beaucoup parler de lui, même s'il ne vient pas le Web ayant 50. Utilisant *DirectX* du *Win95*, prévu en version MMX, sous *Windows 95* MHz avec 16 Mo de Ram minimum, il se déroulera dans des universaux d'une gigantesque portée humaine, fuyant la terre dévastée, suite à une attaque Alien et qui se remue petit à petit plongée dans un cycle de destructions. (<http://www.alternet.com>) ● Amateurs de *Dungeons & Dragons*, *Empire*, *Warcraft*, en développement depuis très très longtemps, ce sérieux changement pour supporter *DirectX* et donc fonctionner sous *Win95*. Ce jeu de rôle, permet aux joueurs de former des équipes de six aventuriers, d'explorer des guildes et d'explorer tout un monde en 3D fantastique. (<http://www.frealms.com>) ● *Julius Online* (*RealM*) sera le premier service Internet dédié aux jeux rétro, qui sera disponible en un mois le milieu d'été pour des évènements payants sur l'ensemble de ses services : *Air Warzone*, *Multi-User BattleTech*, *Shogun*, et *Online Civisim*. ● *Interactive Magic* (*Taken Haven*) et *Interactive Creations* (*Warlink*) viennent d'annoncer leur fusion. Cette alliance a pour conséquence immédiate la création d'*El-Magic Online*, dédié à la création de jeux temps réel sur Internet, AOL, Compuserve et Prodigy. ●

J'Y CROIS PAS

Épic ne plus d'ailleurs, qui constate comme nous la multiplication des sites Internet consacrés à l'*Unreal*, leur doom-like, dont la sortie n'est pourtant pas prévue avant juin ! Cette frénésie est parfaitement incarnée par le site US : *Unreal Server Alliance*, dont l'une des vocations est de constituer le noyau central de tous les sites consacrés au jeu annoncé de Quake. <http://hudson.idt.net/~max389/usal/>, <http://www.epicgames.com/unreal.htm>. ●

NOTRE PLUS BELLE HEURE



Une petite société texane, **Pro-Line Software**, prépare un simulateur de combat aérien on-line qui promet une petite révolution dans le genre. Appelé **Tactical Aero Squadron**, ou plus simplement **TAS**, le jeu couvrira dans un premier temps la Bataille d'Angleterre, « their finest hour » selon l'ami Churchill. Le principe, à la *Warbirds* et *Airwarrior*, impliquera plusieurs centaines de pilotes virtuels à la fois dans un environnement riche en cible, dans les airs comme sur terre, puisque vous pourrez aussi attaquer des trains ou bombardier des aérodromes ennemis afin de les capturer. Au programme on devrait aussi trouver la possibilité de communiquer par la voix, si votre modem le permet, de personnaliser son avion pour les as, et des modèles de vol hyperrealistes. Il ne s'agit pas de paroles en l'air car le patron de Pro-Line, Paul « Voss » Hinds, vole sur son propre P-51 Mustang, et est un des rares pilotes contemporains à aussi compter des heures de vol sur Spitfire et MiG-19 ! Tout aussi remarquables sont les graphismes, qui tireront parti des dernières cartes accélérées 3D, dont vous avez un aperçu dans les photos d'écran. Il va falloir s'y habituer, il s'agit bien d'images du jeu, et non de scènes cinématiques ! Le théâtre de la Bataille d'Angleterre devrait être bientôt disponible en freeware, mais la version commerciale ambitionne de couvrir toutes les batailles aériennes en Europe de 41 à 45. Évidemment, il faudra aussi payer pour se connecter au serveur, et il ne reste plus qu'à prier pour que le jeu reste jouable malgré la distance qui nous sépare du Texas ! ●

MON AMI PIERROT



Rebel Moon Rising est un doom-like haute résolution développé spécifiquement pour le processeur MMX d'Intel. Il supporte par voie de conséquence des résolutions allant du classique 640x400 en 32 000 couleurs à une résolution de 1280x1024 en 64 000 couleurs. Son scénario futuriste (vous incarnerez Dahon Starkiller, un spécialiste des jeux micro enrôlé dans les forces lunaires) est basé sur un roman de Bruce Bethke, auteur de *Headcrash* et *Vox Day* (mais si, vous savez bien, *Vox Day* : le cochon de l'espace) ●

Lumière !

Jeu de réflexion développé par **Itelly Bytes** (I-savoc), **Dark Vengeance** propose pas moins de 10 classes de personnages (barbare, druide, paladin, assassin, amazone, prêtresse, alchimiste, sorcier, magicien et archer), chacun possédant ses propres armes, sorts et caractéristiques évolutives. Jusqu'à 32 (!) joueurs pourront parcourir en réseau (en deathmatch ou mode coopératif) les 20 niveaux alternant décors extérieurs et intérieurs et donc forcément humides de ce jeu supportant aussi bien les cartes accélérées 3D que le nouveau processeur MMX d'Intel. Pour la fin d'année (ça, c'est un coup bas sur Pentium/Windows 95 et PowerMac, **Dark Vengeance** semble également proposer une vue subjective et une autre avec le personnage visible à l'écran, le jeu étant bien entendu en 3D calculée en temps réel, personnages et décors compris) ●



Y EN A QUE POUR EUX

On s'en fout, mais sachez tout de même que d'ici quelques mois un nouveau site de jeux réseaux Internet sera lancé. Malheureusement pour nous, petits français, **Gamers Online** est un service « dial-up » et fonctionne donc via un numéro de téléphone... américain. **Pygnosis** serait prêt à supporter ce site avec une version 20 joueurs de *Descent* Derby 2 et le service est en pourparlers avec **Activision**. <http://www.gamers-online.com> ●

C'est d'la dynamite !



Avec **Shareware Nitro**, **Micro Application** propose près de 250 sharewares consacrés au Net et à ses pates (AOL, CompuServ...). Ceux-ci sont listés à l'aide d'un programme permettant de s'y retrouver simplement, des jauges allant jusqu'à les évaluer selon cinq critères différents : utilisation, qualité, documentation, graphisme et son. Ils sont également classés dans des catégories distinctes pour une sélection rapide. Le tout (le CD et sa doc) pour la somme modique de 100 balles environ. ●

Diablo a divisé la rédaction en deux camps : les fous de XP et les dingues de Mammuths. Mais au grand dam de Fred, Diablo a finalement évincé Alerte Rouge lors d'un post bouclage multijoueur consacré à la lune et aux XP. Voici le résumé de nos parties.

diablo



LES DEUX mamelles de Diablo sont les suivantes : runes et XP. La première vous permet d'acquérir un équipement digne de ce nom (Awesome Plate, King's Sword, Obsidian Shield) et par là même la clé de niveaux riches en XP. Les points d'expérience vous permettent quant à eux de passer les deux coups que constituent les niveaux 20 et 30, le premier vous donnant accès au mode Nightmare et le second au mode Hell. Chacun de ces modes est doté d'un potentiel en runes et XP énormément supérieur au précédent. Il est ainsi recommandé au joueur de niveau 20 de refaire au plus vite les deux premiers niveaux de l'église afin de récolter 20 à 30000 pièces d'or et d'acquies sans plus attendre une Full Plate Mail (AC-70) magique. Je vous conseille d'en choisir une augmentant l'Armor Class comme l'Awesome (+130% AC), la Sainity (+120% AC) ou plus modestement la Blessed (+110%), afin que votre personnage atteigne les 200 de classe d'armure. Sans une telle assurance-vie, vous risquez de ne pas faire long feu dans les caves et même les derniers niveaux des catacombes en mode Nightmare, alors que ces niveaux sont les plus riches en XP. Un personnage de niveau 27-28 se fait en effet autour de 5700 points d'expérience par monstre dans les caves en mode Nightmare, alors que les deux premiers niveaux de l'église (toujours en Night-



mare) ne lui rapporte pas le moindre XP. Dès que votre personnage atteint le niveau 27, Adria la sorcière adjoint à sa liste de marchandises des potions de force, de magie, de dextérité et de vitalité. Chacune coûte 5000 pièces d'or et augmente l'une de vos quatre caractéristiques de base d'un point. N'hésitez pas une seconde à vous la jouer « connexion/déconnexion » pour en acheter un maximum et booster au plus vite vos stats. Idem pour l'armure, si vous ne la trouvez pas au premier essai, créez de nouvelles parties jusqu'à ce que Griswold se décide à vous proposer l'objet de vos rêves (j'ai dû créer une bonne trentaine de parties avant de trouver une Sainity Plate avec un perso niv 28 et 120000 pièces d'or !). Lorsque vous vous lancez dans un nouveau difficile vous devez d'une part avoir votre barreau d'inventaire rempli de potions full life si vous êtes un guerrier ou full mana si vous êtes un magot. Le magot doit en effet compter sur le sort Mana Shield pour pallier à sa faiblesse physique. Pour utiliser ces potions, ayez recours aux raccourcis du pavé numérique afin de vous soigner sans cesser de malaxer du monstre. D'autre part, une utilisation fréquente du sort ou du parchemin Town Portal pour vous assurer



Les Shrines

ABANDONED SHRINE
« The hands of men are guided by fate. »
Plus 2 à la dextérité.
CREEPY SHRINE
« Strength is bolstered by heavenly faith. »
Plus 2 à la force.
CRYPTIC SHRINE
« Arcane power brings

destruction. »
Sort Nova : orbe de mana remplie
DIVINE SHRINE
« Drink and be refreshed. »
Orbes de mana et d'énergie remplies, plus deux full potions (mana ou énergie).

EERIE SHRINE
« Knowledge and wisdom come at cost of self. »
Plus 2 en magie.
ELDRITCH SHRINE
« Crimson and azure become as the sun. »
Toutes les potions sont changées en potions

of Rejuvenation.
ENCHANTED SHRINE
« Magic is not what it seems to be. »
Un sort perd un niveau, tous les autres en gagnent un.
FASCINATING SHRINE
« Intensity comes at the cost of wisdom. »
Mana diminuée, sort Firebolt augmenté.
GLIMMERING SHRINE
« Mysteries are revealed in the light of wisdom. »
Identifie tous les objets présents dans l'inventaire.

GLOOMY SHRINE
« ? »
Toutes les armures obtiennent plus 2 en classe d'armure et les armes perdent 1 point en dommages.
HIDDEN SHRINE
« New strength flows from destruction. »
Un objet perd 10 en durabilité, tous les autres en gagnent 10.
HOLY SHRINE
« Wherever you go, there you are. »
Sort Phasing : vous êtes téléporté un peu plus loin (souvent pas plus >

► loin que l'un des
côtés adjacents à la
pièce).

MAGICAL SHRINE

« While the spirit is
vigilant, the body
thrives. »

Sort Mana Shield.

Marky Pools

Sort Infravision.

MYSTERIOUS SHRINE

« Some grow weaker as
one grows strong. »

Trois stats perdent un
point, la dernière en
gagne cinq (si celle-ci
était au max, vous vous
êtes fait avoir).

OMNATE SHRINE

« Salvation comes at
the cost of wisdom. »

Le niveau maximum de
mana est diminué et un
sort gagne deux
niveaux.

QUIET SHRINE

« The essence of life
flows from within. »

Nus 2 en vitalité.

RELIGIOUS SHRINE

« Time cannot diminish
the power of steel. »

Tous les objets

sont réparés.

SACKED SHRINE

« Energy comes at the
cost of wisdom. »

Un sort gagne deux

niveaux, moles 16 (?)

à mana.

SECLUDED SHRINE

« The way is made
clear when viewed
from above. »

Certe du niveau révèle
dans son intégralité.

SHRIMP SHRINE

« Riches abound when
least expected. »

Rempli tous les espaces
vides de votre

inventaire de 10 à 20
pièces d'or.

SNOOKY SHRINE

« Where avarice fails,
pellece gains
reward. »

Alors là, on ne sait pas.

STONE SHRINE

« The power of mana
refused renews. »

Tous les staffs sont

rechargés.

TANTED SHRINE

« Those that are last
may yet be first. »

une retraite en cas de problèmes est fortement
conseillée. Si vous débranchez par exemple une
vingtaine d'Acid Beasts, la fuite s'avère souvent
l'unique solution envisageable, aucune résistan-
ce magique ni même votre classe d'armure ne
vous protégera de ces infénales bestioles. À
noter que si vous en découvrez une nichée der-
rière un bras de lave ou une barrière, le sort Fire
Wall s'avère particulièrement efficace pour s'en
débarrasser sans courir le moindre risque. Pour
revenir à votre barre d'inventaire, n'hésitez pas
à faire des pauses pour la remplir à nouveau de
potions en provenance de votre inventaire, n'à
remonter au village pour faire le plein. Ne cédez
surtout pas à l'excès de confiance en décidant
d'épuiser votre stock de potions avant de re-
monter, c'est la plus sûre façon d'abréger la par-
tie. Assurez-vous également de la présence d'un
pote connecté au moment où vous jouez, pour
que quelqu'un puisse aller chercher votre équi-
pement. Car un magot à poil peut encore s'en
sortir grâce à ses sorts, mais un guerrier sans
épée... Si vous jouez à deux, il existe une astuce



Diablo

Tuer ce diable ne pose pas le moindre problème en mode normal pour peu que votre
personnage soit proche du niveau 30. Si vous jouez un guerrier, arrangez-vous pour maximiser vos
immunités à la magie, au feu et au lightning afin de ne pas trop déguster face aux succubes, Lazarus et
autres magots. Pour cela je vous conseille de recommencer plusieurs fois les deux premiers niveaux Hell
pour récolter un maximum d'anneaux et d'amulettes. C'est en appliquant cette méthode que j'ai fini par
mettre la main sur mon Obsidian Ring of the Wolf (40 % resist all/plus 34 hit points). Le mieux est de former
une équipe magot/guerrier, le premier s'occupant des magots et le second des Blood Knights.
Mais attention, dès que Diablo meurt la partie s'interrompt nette et la séquence cinématique de fin
s'affiche sur l'écran de tous les joueurs en présence. Si vous avez laissé des objets au sol sur la place du
village, ils seront irrémédiablement perdus. Et si l'un des joueurs meurt et que ses partenaires tuent Diablo
entre temps, il laissera son équipement derrière lui... À moins de profiter de l'une des rares occasions où le
personnage réapparaît sur la place du village tout équipé. Il est d'ailleurs à noter que si vous utilisez
suffisamment rapidement le scroll Resurrect (qui s'achète chez Pepin the healer), votre personnage revient
systématiquement à la vie tout équipé. Quelques-unes des astuces pour avoir le
temps de ramasser les objets abandonnés par les magots accompagnant Diablo, consistent à l'occuper avec
des golems ou à l'éloigner avant de disparaître à l'aide d'un Town Portal. Ces deux techniques vous laissant
le temps de dépouiller les magots et de vous offrir Diablo comme la « cerise sur le gâteau de XP ». ●

pour limiter la création de Town Portal. Il faut
pour cela que les deux joueurs créent leur propre
Town et utilisent celui créé par leur associé.
Les Town Portal ne se referment en effet
qu'après un aller et retour de leur créateur et
non d'un utilisateur tiers. ■



► Ce shrine prend un
point de magie à
chacun des autres
joueurs pour le donner
à l'artisanier.

WINDY SHRINE

« The sword of justice is
swift and sharp. »

Toutes les armes voient
leur niveau de

dommage maximum

augmenté d'un point.

GOAT SHRINES

ET CAULDRONS

Shrines aléatoires.

BLOOD FOUNTAIN

Source d'énergie.

PURIFYING SHRINE

Source de mana.

FOUNTAIN OF TEARS

Plus un à une stat,

moins un à une autre.

Bric à brac

Cet encadré vous présente la liste complète des objets sans propriétés magiques couramment abandonnés par les p'tits copains de Diablo et précise leur prix de vente chez Griswold et Adria. Vous pourrez ainsi opérer une sélection afin de bonifier votre inventaire et limiter vos déplacements jusqu'au village.

ARMURES

Breast Plate	700
Cape	2
Chain Mail	312
Cloak	10
Field Plate	1450
Full Plate Mail	1625
Gothic Plate	2000
Hard Leather	112
Leather Armor	75
Plate Mail	1150
Quilted Armor	50
Rags	1
Ring Mail	225
Robe	18
Scale Mail	575
Splint Mail	812
Studded Leather	175

CASQUES

Cap	3
Crown	50
Full Helm	7
Great Helm	100
Helm	10
Skull Cap	7

BOULIERS

Buckler	12
Gothic Shield	575
Kite Shield	100
Large Shield	50
Small Shield	22
Tower Shield	212

HACHES

Axe	112
Battle Axe	375
Broad Axe	250
Great Axe	625
Large Axe	167
Small Axe	37

ARCS

Bow	7
-----	---



DEPUIS LE lancement de Diablo sous Battle.net, 117 000 joueurs différents se sont connectés sur le site Blizzard (chiffres officiels datés de fin janvier) et près de 40 000 se connectent tous les jours (le même joueur pouvant bien sûr se connecter plusieurs fois par jour). Ce qui nous donne le chiffre assez conséquent (jugez-en par vous-même) de 1,6 millions parties réseaux créées dans les trois semaines ayant suivi la disponibilité du jeu. Nous avons bien sûr participé au succès de ce site pour nous apercevoir que les « chats » tournent souvent au délire collectif, chaque connecté se délectant des objets toujours plus puissants et des capacités uniques. La rumeur a ainsi couru que les joueurs ayant tué Diablo dans les trois modes de difficulté étaient « frappés » d'un halo



lumineux, les distinguant à jamais du commun des joueurs... Balivernes. On regrettera également le manque d'attention portée par Blizzard à son site et sa position attentiste (Cf. Blizzard's

Brèves

Pour distinguer une épée à une main d'une à deux mains chez Griswold, sachez que les dégâts maximums d'une épée à une main sont de 6-15 (Bastard Sword). Les épées à deux mains sont à deux mains. L'un des plus sûrs moyens pour élever le niveau de sort d'un guerrier (limité à une base de 50 en magie), en dehors du recours à l'Enchantement Shrine, est de conserver dans son inventaire un item (si possible une amulette ou un anneau type Wizardry Ring +30 en magie) et de le revêtir. Le temps d'éplucher les livres de sort. Si le sort Infravision vous révèle la présence d'une vingtaine de monstres dans une même pièce, la technique consistant pour un guerrier à rester sur le pas de la porte en maintenant la touche Shift enfoncée et à éliminer un par un les monstres essayant de sortir. En revanche, un magot préfère foncer au milieu de la pièce et utiliser le sort Chain Lightning pour toucher un maximum de monstres à la fois. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur les deux sites suivants : <http://www.battle.net/diablo/forums.htm> • <http://www.scorched.com/index.shtml>.



Position on Chéating dans les annonces de Battle.net quant à la multiplication de programmes permettant de tricher en boostant les caractéristiques de son personnage ou en effectuant tout simplement un backup de ce dernier. J'ai ainsi vu un joueur possédant un guerrier niveau 50 dont l'icône ne comportait aucun point rouge, preuve qu'il n'avait jamais tué Diablo et par conséquent triché. Il s'est d'ailleurs fait copieusement insulter par les autres joueurs connectés ! (Je ne leur avait pourtant rien fait !) ■

COMPOSITE BOW

Composite Bow	150
Hunter's Bow	87
Long Battle Bow	250
Long Bow	62
Long War Bow	500
Short Battle Bow	187
Short Bow	25
Short War Bow	375

MACES

Club	5
Flail	125
Mace	50
Maul	225
Morning Star	75
Spiked Club	56

WARHAMMER

Warhammer	150
-----------	-----

ÉPÉES

Bastard Sword	250
Blade	70
Broad Sword	187
Claymore	112
Dagger	15
Falchion	62
Great Sword	750
Long Sword	87
Sabre	42
Scimitar	50
Short Sword	12
Two-Handed Sword	450

BOOK

Tous les livres de sort sont vendus au prix de 250 pièces d'or.

PARCHEMINS

(non exhaustif)

Les prix des parchemins varient en fonction du niveau du sort, lié à sa rareté.

Apocalypse	500
Fireball	75
Firewall	100
Flame Wave	162
Flash	125

GOLEM

Guardian	275
Inferno	25
Mana Shield	300
Stone Curse	200
Teleport	750

STAFFS

Le prix de vente des bâtons magiques varie énormément en fonction de leurs caractéristiques (puissance du sort, nombre de charges, etc.).

LA PREMIERE CONSOLE 64 BITS DU MARCHE

**OFFRE
EXCEPTIONNELLE
DE LANCEMENT**

Réserve
dès aujourd'hui, et
en avant-première, ta
Nintendo 64



**OFFRE
EXCEPTIONNELLE**
La Console + 1 Manette

1.890F

+ trans dei porti



La première console 64 bits du marché !
Elle est une manette révolutionnaire spécialement
conçue pour la navigation en 3 dimensions
(voir la latence)

LE KIT NINTENDO 64
La Console
+ 1 Manette
+ Mario 64
(Le premier jeu en 3D temps réel)
2.349F
+ frais de port



Déjà 9 Jeux Disponibles

Mario 64	4799
Twins	4799
Warings 64	4999
York	5499
Yule Race	4799
Yuletide Rambler Trilogy	4999
Yuletide (Korean)	4999
Yuletide Instant Gold	4999
Yuletide 1994	4999

BON DE COMMANDE

A Retourner à CYBER-DISCOUNT,
82, Rue de Patey - 75013 Paris

- ☐ Je désire recevoir dès sa sortie 1 Console NINTENDO 64 + 1 Manette.
Je joins mon règlement de 1.949 F, soit 1.850 F + 99 F de frais de port.
- ☐ Je désire recevoir LE KIT NINTENDO 64 soit, 1 Console + 1 Manette + Mario 64.
Je joins mon règlement de 2.400 F, soit 2.349 F + 59 F de frais de port.

☐ Je désire recevoir d'autres livres NLS

TITRE		P.L.T.C.	Q6	MONTANT
<input type="checkbox"/> de porteur, sans cotisation <input type="checkbox"/> Pénalisation <input type="checkbox"/> Suture <input type="checkbox"/> W6		Frais de port		+ 29,80 F
		TOTAL		

☐ Poly(etheretherether) ☐ Poly(etheretherketone) ☐ Poly(etherketone) ☐ Poly(etherketoneketone)

Je joint impérativement mon règlement de _____ F. par :

Check **Mandat lettre** Modèle à l'usage de CHARRAS GESTION

CD 141	CD 142	CD 143	CD 144	CD 145	CD 146	CD 147	CD 148	CD 149	CD 150	CD 151	CD 152	CD 153	CD 154	CD 155	CD 156	CD 157	CD 158	CD 159	CD 160	CD 161	CD 162	CD 163	CD 164	CD 165	CD 166	CD 167	CD 168	CD 169	CD 170	CD 171	CD 172	CD 173	CD 174	CD 175	CD 176	CD 177	CD 178	CD 179	CD 180	CD 181	CD 182	CD 183	CD 184	CD 185	CD 186	CD 187	CD 188	CD 189	CD 190	CD 191	CD 192	CD 193	CD 194	CD 195	CD 196	CD 197	CD 198	CD 199	CD 200	CD 201	CD 202	CD 203	CD 204	CD 205	CD 206	CD 207	CD 208	CD 209	CD 210	CD 211	CD 212	CD 213	CD 214	CD 215	CD 216	CD 217	CD 218	CD 219	CD 220	CD 221	CD 222	CD 223	CD 224	CD 225	CD 226	CD 227	CD 228	CD 229	CD 230	CD 231	CD 232	CD 233	CD 234	CD 235	CD 236	CD 237	CD 238	CD 239	CD 240	CD 241	CD 242	CD 243	CD 244	CD 245	CD 246	CD 247	CD 248	CD 249	CD 250	CD 251	CD 252	CD 253	CD 254	CD 255	CD 256	CD 257	CD 258	CD 259	CD 260	CD 261	CD 262	CD 263	CD 264	CD 265	CD 266	CD 267	CD 268	CD 269	CD 270	CD 271	CD 272	CD 273	CD 274	CD 275	CD 276	CD 277	CD 278	CD 279	CD 280	CD 281	CD 282	CD 283	CD 284	CD 285	CD 286	CD 287	CD 288	CD 289	CD 290	CD 291	CD 292	CD 293	CD 294	CD 295	CD 296	CD 297	CD 298	CD 299	CD 300	CD 301	CD 302	CD 303	CD 304	CD 305	CD 306	CD 307	CD 308	CD 309	CD 310	CD 311	CD 312	CD 313	CD 314	CD 315	CD 316	CD 317	CD 318	CD 319	CD 320	CD 321	CD 322	CD 323	CD 324	CD 325	CD 326	CD 327	CD 328	CD 329	CD 330	CD 331	CD 332	CD 333	CD 334	CD 335	CD 336	CD 337	CD 338	CD 339	CD 340	CD 341	CD 342	CD 343	CD 344	CD 345	CD 346	CD 347	CD 348	CD 349	CD 350	CD 351	CD 352	CD 353	CD 354	CD 355	CD 356	CD 357	CD 358	CD 359	CD 360	CD 361	CD 362	CD 363	CD 364	CD 365	CD 366	CD 367	CD 368	CD 369	CD 370	CD 371	CD 372	CD 373	CD 374	CD 375	CD 376	CD 377	CD 378	CD 379	CD 380	CD 381	CD 382	CD 383	CD 384	CD 385	CD 386	CD 387	CD 388	CD 389	CD 390	CD 391	CD 392	CD 393	CD 394	CD 395	CD 396	CD 397	CD 398	CD 399	CD 400	CD 401	CD 402	CD 403	CD 404	CD 405	CD 406	CD 407	CD 408	CD 409	CD 410	CD 411	CD 412	CD 413	CD 414	CD 415	CD 416	CD 417	CD 418	CD 419	CD 420	CD 421	CD 422	CD 423	CD 424	CD 425	CD 426	CD 427	CD 428	CD 429	CD 430	CD 431	CD 432	CD 433	CD 434	CD 435	CD 436	CD 437	CD 438	CD 439	CD 440	CD 441	CD 442	CD 443	CD 444	CD 445	CD 446	CD 447	CD 448	CD 449	CD 450	CD 451	CD 452	CD 453	CD 454	CD 455	CD 456	CD 457	CD 458	CD 459	CD 460	CD 461	CD 462	CD 463	CD 464	CD 465	CD 466	CD 467	CD 468	CD 469	CD 470	CD 471	CD 472	CD 473	CD 474	CD 475	CD 476	CD 477	CD 478	CD 479	CD 480	CD 481	CD 482	CD 483	CD 484	CD 485	CD 486	CD 487	CD 488	CD 489	CD 490	CD 491	CD 492	CD 493	CD 494	CD 495	CD 496	CD 497	CD 498	CD 499	CD 500	CD 501	CD 502	CD 503	CD 504	CD 505	CD 506	CD 507	CD 508	CD 509	CD 510	CD 511	CD
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	----

Name : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____

 Code Postal : _____
 Ville : _____
 Tel. (facultatif) : _____

Significance

F13

4.2.2.2

Lost Vikings 2

Casse-tête finnois

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : INTERPLAY.

DATE DE SORTIE : FIN MARS.



IL EST couramment admis que les Vikings sont aussi peu faits pour la réflexion que les huissiers de justice le sont pour la compassion. Or, ces grands gaillards sevrés à la bière sont quand même beaucoup plus portés sur les virées en drakkar, les massacres et les pillages que sur les calculs d'intégrales. D'ailleurs, encore aujourd'hui, si vous proposez à un Normand d'origine de choisir entre une beuverie avec des potes et une partie d'échecs avec Kasparov, son choix est vite fait, question de culture... Cela dit, et Lost Viking 2 le prouve, si vous placez un barbare dans l'obligation de penser, il le fait à merveille... pour peu que



Pari insensé en ces temps où les jeux rivalisent d'esthétique, Interplay projette de sortir la suite de Lost Viking, un « plates-formes/réflexion » d'une beauté certes approximative mais dont l'intérêt ludique devrait pourtant atteindre des sommets.

vous le guidiez dans sa démarche réflexive. Dans ce jeu, ils sont même trois (Erik, Baleog et Olaf) à attendre que vous les guidiez à travers les 33 niveaux de complexité croissante de ce jeu de plates-formes pas comme les autres. Tout commence par une histoire introductive franchement trépidante par les sottes, avec une brève séquence cinématique pour nous la narrer. Alors voilà. Trois Vikings se baladent en drakkar dans les mers du nord quand ils se retrouvent soudainement téléportés sur le vaisseau spatial d'un affreux alien verdâtre. Bien sûr, on les croit perdus. Ben, pas du tout ! Ils démontent tout d'abord un robot agressif. Profitent de l'occasion pour lui confisquer son équipement high-tech. Puis, suite à une mauvaise manœuvre d'Olaf (le crétin de la bande), ils se retrouvent projetés dans un

monde parallèle plein de portes, de monstres (squelettes, vampires, sorciers, etc.) et de pièges.

Que le fjord soit avec toi

Là, ils comprennent que pour rentrer chez eux, il leur faudra ramasser trois ingrédients spéciaux déposés ça et là (un champignon, un œil et une aile de chauve-souris), puis les apporter à une sorcière pour qu'elle puisse les téléporter... vers le niveau suivant. Le problème, car évidemment il y en a un, c'est que leur progression dans chaque niveau est toujours contrariée par moult obstacles que vous ne pouvez contourner qu'en utilisant conjointement les compétences spécifiques de chacun. Ces compétences, ils les doivent aux équipements high-tech qu'ils ont subtilisés au vilain robot. Erik peut nager sous l'eau,





détruire les murs grâce à son casque, à voler en utilisant son turbo jet. Balong possède un sabre laser pour trancher les méchants ainsi qu'un bras bonique (un poing à ressort) lui permettant de frapper des ennemis, d'activer des commutateurs à distance, d'attraper des objets hors de portée et de se suspendre aux aspérités... Le bus à tout faire ! Quant à Olaf, il dispose d'un bouclier qui lui permet de soulever ses camarades, de bloquer des ennemis et, ledit bouclier étant magique, de rapetisser jusqu'à pouvoir passer par un trou de souris. Parfois, un de ces trois héros sera remplacé par Fang, le loup-garou, ou Sorch, le dragon, ceux-ci possédant également des pouvoirs spéciaux, mais dans tous les cas de figure, vous aurez besoin des compétences de chacun pour venir à bout du niveau en cours. Jeu de plates-formes oblige, il vous faudra quand même un

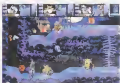


minimum de réflexe (combats, sauts, utilisation de compétence spéciale dans l'urgence, etc.). Cela dit, la dimension réflexive prédomine largement, il vous sera même possible d'activer une option « mort des héros impossible » pour vous consacrer exclusivement à la résolution du niveau.



Ne vous imaginez cependant pas que Lost Vikings 2 vous prépare des heures et des heures d'ennui mortel à vous torturer cruellement le bulbe ! Comme dans Lemmings, les énigmes semblent suffisamment progressives pour ne pas générer de blocage prématuré et l'univers de jeu est vraiment sympathique, je pense en particulier aux sprites de nos sympathiques vikings, dont les animations sont tout à la fois détaillées et « rigolantes » (chute, utilisation d'un pouvoir, mouvements d'attentes, etc.). Bref, ce titre s'annonce éminemment ludique, raisonnablement réflexif et, surtout, très fun. Vivez demain ! ■

Éric Ernaux



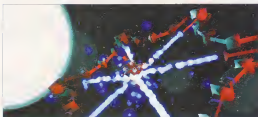
Darklight

Reptons calme !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ELECTRONICS ARTS.

DATE DE SORTIE : AVRIL.



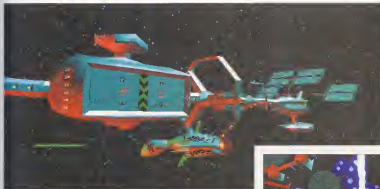
Après Privateer et autres Wing Co, Electronics Arts ne semble pas encore lassé par les combats spatiaux. Darklight semble d'ailleurs confirmer l'effort mené par les développeurs pour proposer de beaux jeux, fluides sur toutes les machines.

APRÈS LES Kilrathi, les humains et les pirates de l'espace, de nouveaux ennemis tous frais viennent d'arriver : les Reptons ! Bonne nouvelle, puisque cela évitait aux vétérans, vena à bout de leurs jeux favoris, de se faire les canons à protons sur leurs alliés. Même si Darklight n'est pas situé dans l'univers désormais connu des précédents jeux d'Electronics Arts, il propose tout de même des phases d'actions relativement similaires. En réalité, la grande fierté des développeurs est d'avoir mis au point un moteur graphique vélocité, capable d'afficher 25 images par seconde sur un 486 DX2-66, assurant ainsi une excellente fluidité sur toutes les machines ! L'annonce aurait certes pu être fracassante si Archimede Dynasty (ah ! son animation, ses poissons, ses explosions, ses sous-marins, ses

sièrnes... euh non, pas ses sièrnes...) n'avait pas encore vu le jour. Un effort a été fait du côté du scénario : l'histoire commence alors que les humains viennent de découvrir une nouvelle race extraterrestre, les Reptons. La prise de contact semble avoir été assez positive, puisque des

échanges d'individus sont prévus entre les deux ethnies. Et ben ! Près de 3000 ans d'évolution pour en arriver à un bête échange de correspondants ! Remarquez, aller passer ses vacances chez les Reptons, c'est autre chose que dans une famille d'accueil Allemande ! Cependant, pour sur-





une dans le milieu Repton, les humains doivent subir une altération génétique. Le joueur fait évidemment partie des pilotes sélectionnés et sera donc incorporé dans une armée familiale Repton. Familiale ? Oui, car la société des Reptons est fondée sur des clans auxquels chaque individu doit allégeance. La mission du joueur sera donc d'apprendre comment ses frères élaborent leurs stratégies militaires, tout en apprenant à communiquer avec eux. On pourrait croire, comme ça, qu'on va passer un bon moment avec ses nouveaux amis Reptons, mais ce serait oublier les exigences des chefs de clans... Effectivement, ces manitous ne sont pas toujours d'accord et lorsque leurs positions divergent, des conflits éclatent et tout se règle à coup de lasers, exactement comme c'est le cas chez les hommes de cro-magnon... Ah !

Enfin ! Le jeu commence donc vraiment lorsque les querelles ne peuvent plus être réglées par voie diplomatique. On incarne donc un pilote humain balancé au milieu de conflits intra-Reptons !

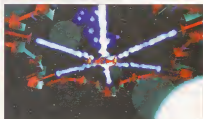
Elle sera beau ?

Bon, c'est vrai, lorsqu'on lance Darklight, on aurait dû mal à être déçu par la vitesse d'animation. Sur un petit Pentium, on avoisine effectivement les 25 images par seconde, le tout en 24 couleurs (au lieu de 65000 sur



Archimède...). Les engins sont assez bien modélisés, très colorés, mais ne bénéficient pas de formes très inventives pour l'instant. Les approches de gros vaisseaux ne ralentissent pas non plus l'affichage.

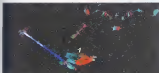
Plus de cinquante missions seront disponibles, ainsi qu'un mode campagne qui permettra de suivre un scénario défini. Les développeurs semblent avoir pensé à la variété puisque le pilote se retrouvera dans plusieurs situations différentes. Il sera



même parfois possible de rester à bord d'un vaisseau-mère sous le feu d'une attaque et de prendre les commandes d'une tourelle de tir.

Évidemment, comme c'est désormais l'usage, une option multijoueur est prévue afin de se mesurer à autre chose qu'à une puce de silicium débile, même si l'intelligence artificielle promet de donner du fil à retordre. Il ne faudra pas espérer shooter les engins ennemis comme des pigeons puisque seul et sans aucune stratégie, le joueur téméraire risque bien de terminer sa carrière de héros un peu rapidement. Darklight, en dépit de caractéristiques alléchantes, devra pourtant faire ses preuves face à une concurrence qui a so, depuis quelques mois se montrer très inventive. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Banzaï Bug

Quelle mouche t'as piqué ?

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : GROLIER INTERACTIVE.

DATE DE SORTIE : MI-MARS.

Banzaï Bug est un simulateur de mouche. Je sais, ça paraît dingue. Et il m'a fallu me convaincre de la santé mentale de l'attachée de presse Grolier avant de prendre au sérieux leur produit. Et aujourd'hui, c'est MOI qu'on veut enfermer ! Au secours !

C'EST L'HISTOIRE d'une mouche qui fait Bzzz. Vous allez me dire que le bruit des mouches est de faire Bzzz (ce en quoi vous n'avez pas tout à fait tort), et que cette caractéristique sonore ne saurait constituer un signe distinctif. Mais Banzaï Bug n'est pas une mouche qui fait Bzzz comme les autres. Elle sait aussi surfer sur le pare-chocs avant de véhicules lancés à pleine vitesse. Ce qui, je vous assure, n'est pas donné à toutes les mouches qui font Bzzz. En effet, la plupart des mouches qui font Bzzz s'essayant au surf de pare-chocs deviennent des mouches qui font split-ch. La plupart sauf Banzaï Bug. BB est une experte, une spécialiste, un

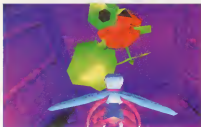


modèle de mouche surfeuse. Enfin, étant un modèle... jusqu'au jour où elle s'est fait happer par une vague d'air alors qu'elle surfait les ailes au vent, pour se retrouver plaquée au pare-chocs avant en compagnie d'un autre insecte. Un insecte mort (moribond, hein ?). Ainsi scotchée, impuissante, elle se retrouve chez l'exterminateur. Une sorte de sadique humain dont la vocation est l'éradication des insectes qui font Bzzz et des autres, ceux qui font crichi, etc. Bref, Banzaï Bug est dans la mouise. Sa seule alternative consiste à exécuter les missions confiées par une li-

mace hétérophobe (non, non, pas Cedric, une vraie limace), qui en retour lui promet le moyen de retrouver sa liberté. Heureusement pour nous autres joueurs, Banzaï Bug n'est pas une mouche comme les autres. Je sais, elle surfe. Mais ce n'est pas son unique talent, elle sait aussi cracher. Et une mouche qui fait Bzzz, qui surfe et qui crache, croyez-moi sur parole, ce n'est pas courant !

Une mouche pas ordinaire

C'est même plutôt rare et en l'occurrence très utile. Elle peut ainsi descendre des insectes robots créés par





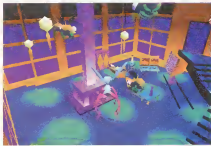
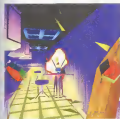
l'infime exterminateur humain. Ces moches pullulent à l'intérieur des huit pièces que BB doit parcourir avant de retrouver sa liberté. Vous devrez ainsi piloter Banzaï Bug et lui faire exécuter mille sauts et autres figures acrobatiques à vous en faire perdre la notion d'espace, comme s'il s'agissait d'un avion de la guerre 14 (calme-toi Fred). Ce simulateur de mouche n'est d'ailleurs pas très éloigné d'un simulateur de vol classique puisqu'il va jusqu'à proposer des missions d'escorte. Et puis BB est loin d'être

une mouche facile. Elle nécessite une prise en main progressive, le temps pour le pilote de se faire aux règles de la physique influençant le vol des moches et surtout d'apprendre à satisfaire ses appétits (je vous rassure, Banzaï Bug n'est pas un logiciel éducatif sur la sexualité des moches, mais bien un jeu d'action/simulation). Une mouche qui fait Bzzz, qui surfe et qui crêche, a par nécessité un gros appétit. Vous devrez ainsi trouver de la nourriture dissimulée derrière, en dessous ou au-dessus des meubles stylisés composant le mobilier des pièces traversées. Les huit niveaux du jeu sont tous en 3D flashie. Les spécialistes auront bien me dire qu'il s'agit de Gournud ou de je ne sais quel autre rendu visuel, moi je sais qu'il s'agit de 3D flashie. Ainsi Banzaï Bug se démarque par son thème original, mais également par son aspect visuel étonnant. Les décors étant aussi délectants que les insectes et les humains les peuplant. Les humains sont d'ailleurs de taille énorme (n'oubliez pas que vous incarnez Banzaï



Bug, la mouche qui...) et armés de belle manière. Quant à l'ambiance sonore, elle n'est pas en reste avec les dialogues souvent très amusants des nombreuses scènes intermédiaires émaillant le jeu et surtout les brayages et autres commentaires « in game » de Banzaï. Un jeu étonnant dont la complexité des derniers niveaux risquent d'en surprendre plus d'un. ■

Thierry Falcozz



Fallen Haven

E.T. raser maison

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : INTERACTIVE MAGIC.

DATE DE SORTIE : AVRIL.

Malgré la vague déferlante des jeux de stratégie en temps réel, certains éditeurs résistent encore à l'envahisseur. C'est l'exemple d'Interactive Magic, qui prépare un jeu de stratégie/wargame à mi-chemin entre M.A.X. et la fameuse série des X-Com.

ALORS QUE l'humanité se lance dans l'exploration de l'espace, des sondes ont repéré la première planète susceptible d'être colonisée. Pour fêter l'événement, les scientifiques la nomment « New Haven », et les premiers colons prennent rapidement pied sur ce nouveau refuge. Mais l'idylle tourne rapidement au cauchemar, car ces mêmes sondes ont aussi révélé l'existence de la race humaine aux Taurans, une espèce d'aliens qui, comme le veut la parano ambiante dans notre beau monde vidéoludique, pensent



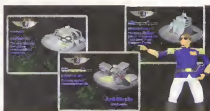
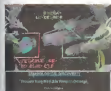
que l'idée de coopération est beaucoup moins inspirante que celle d'extermination. Ça c'est la mauvaise nouvelle, mais la bonne c'est que si le cœur vous en dit vous pouvez aussi voir les choses du point de vue des Taurans ! Le jeu propose deux modes, le mode campagne où vous devrez lutter pour la conquête des provinces de New Haven selon différents scénarios de départ, plus ou moins avantageux, et un autre plus limité où vous pourrez vous mesurer à un autre joueur ou l'ordinateur dans une bataille rapide sur une seule province. Les campagnes se découpent en phases stratégiques entrecoupées de phases tactiques chaque fois que vous entrez en conflit direct avec l'ennemi, mais pour soutenir l'effort de guerre, une bonne gestion de vos ressources devrait s'avérer primordiale.

La vallée des champignons

Chacune de vos provinces aura une importance stratégique différente selon ses installations de recherche et les crédits qu'elle produit grâce à ses usines. Pour qu'une province reste viable, elle doit produire suffisamment de crédits via ses unités de pro-

duction pour entretenir les troupes en garnison, mais aussi créer suffisamment d'énergie pour maintenir ses structures opérationnelles. Cela ne sera pas toujours facile, car selon le type de terrain certaines provinces seront plus propices à l'implantation de laboratoires de recherche qu'à des structures de production. La recherche n'est pas à négliger car elle vous permettra d'effectuer des avancées technologiques dans les dépenses d'énergie occasionnées par vos structures et leur résistance aux attaques. Les progrès effectués auront aussi une influence directe sur les opérations tactiques, puisque vous





portez améliorer sensiblement, la vitesse, le blindage, la vitesse et la puissance de tir de vos unités. Et finalement, le petit champignon sur le plateau, vos recherches permettront de développer des missiles nucléaires que vous pourrez allégrement balancer sur les provinces d'en face, mais sans un système de défense efficace préchant que l'on vous fasse subir le même sort !

Les aliens débarquent

Pour pimenter un peu la partie, il faudra aussi penser à rendre visite aux provinces environnantes, qu'elles soient neutres ou contrôlées par l'ennemi, et ainsi grignoter du terrain pour vous approcher peut-être de la capitale. Chaque assaut s'exécute à l'aide de vaisseaux de débarquement chargés de vos troupes, mais vous n'aurez apparemment le droit que d'attaquer des provinces adjacentes. Celles-ci, *a priori* au nombre de sept pour chaque camp, offrent l'éventail classique de l'infanterie aux vaisseaux mas par anti-gravité, en passant par les chars et canons d'artillerie. Ça peut paraître un peu jeune, mais l'expérience acquise par chaque unité après un combat victorieux devrait donner un peu de variété au niveau tactique. À noter que chacune d'entre elles est dotée d'une arme légère et d'une arme lourde. *A priori* la lutte sera dure pour les humains, les armes des aliens étant

d'une précision redoutable ! Les phases de combat se déroulent au tour par tour, où vous pouvez déplacer vos unités et les faire tirer, avant qu'au tour suivant l'ennemi ne fasse de même. Voilà qui ne promet pas d'être d'une folle originalité, mais l'interface utilisant souris et icônes semble suffisamment conviviale pour accrocher l'utilisateur. Attendons maintenant le test pour voir si l'ordinateur sera capable de nous faire ravalier *Independence Day* !

Frédéric Marié



Moto Racer

J'vais tous les pourrir !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : DELPHINE SOFTWARE/E.A.

DATE DE SORTIE : AVRIL.

Voici ce qui devrait être une des bonnes surprises de 97 ! Alors raclez vos verrues plantaires pour chausser vos bottes, rentrez votre ventre pour enfiler votre combinaison de cuir et glissez vos petits doigts boudinés dans vos gants !

DEPUIS LE SILENCE radio adopté après la sortie de *Fade to Black*, une petite visite chez nos compatriotes de Delphine Software semblait nécessaire. Depuis plus d'un an, cette équipe s'est attelée à l'élaboration d'une course de moto, qui a d'ailleurs pas mal évolué au fur et à mesure de son développement. À l'origine conçu comme une épreuve assez libre dans un environnement en 3D, le jeu s'est finalement orienté vers le genre arcade, sur des circuits prédéfinis, tout en gardant le principe de laisser au joueur une certaine liberté de manœuvre. Ainsi, vous pourrez vous amuser à prendre les circuits en sens



inverse, voire même faire un championnat entier dans ce mode. Vous pourrez aussi vous arrêter dans une station service en plein milieu d'une épreuve, histoire de faire une petite pause-café ! D'autre part, en bonus, vous aurez droit à une épreuve complètement libre sur une île toute entière, sans temps limité ou « Extended Time », où vous pourrez vous balader tranquillement en 3D ! Développé exclusivement pour Windows 95, le produit utilise donc allègrement Direct 3D pour afficher des décors plus que réussis, en plusieurs résolutions possibles. Outre le 640x480 et le 320x200, il existe un mode intermédiaire et surtout une option CinémaScope, qui permet d'améliorer encore le nombre d'images affichées par seconde. Il faudra tout de même un Pentium 90 pour pouvoir y jouer en mode 320x200, mais le jeu a aussi été développé dans l'optique d'une arrivée massive des cartes 3D accélératrices et nous avons pu voir tourner le jeu sous Rendition et 3Dfx, avec un

rendu vraiment impressionnant. Conscient de l'importance d'une bonne vitesse d'animation, pour assurer au produit une excellente jouabilité, les développeurs vous offriront la possibilité de régler de nombreux paramètres graphiques tels que les textures appliquées sur les courcours et les décors, la correction de perspective, le ciel...

Course ou cross

Une des originalités du produit est de proposer quatre circuits dédiés aux motos de vitesse et quatre autres aux motos de cross. Sachez tout de même que *Moto Racer* acceptera l'ajout éventuel de nouveaux circuits par la suite, histoire d'assurer au jeu une bonne longévité. Pour ses grosses cylindrées, Delphine a choisi comme modèles la Kawasaki Ninja ZX 9R, tandis que pour le cross ce sera la KTM 360SX. À partir de là, vous aurez tout de même le choix entre huit prototypes différents, avec des réglages qui feront que telle moto sera plus rapide mais aura une tenue de route moins bonne. Globalement, les courses sont assez techniques, avec beaucoup de courbes et de rebuts, sans oublier les revêtements





plus ou moins sûr (neige, sable...). Ne croyez donc pas finir premier au bout de trois ou quatre essais, d'autant plus que les 23 autres pilotes sont de valeurs inégales. Pour ceux qui voudront se détendre un peu, il existera en outre un mode « Pocket Bütz », courses de moto utilisant des engins tout petits, mais avec des pilotes adultes, très appréciées par les japonais et Fred Mané.

Entre simu et arcade

Même si le produit reste orienté arcade, les programmeurs ont respecté tout de même la dynamique d'une moto et l'impression ressentie lorsque vous la pilotez est vraiment saisissante. Ainsi dans une côte, vous sentirez réellement que votre moto a moins de reprise, tandis que dans les portions accidentées, vous sentirez les suspensions se comprimer pour offrir la meilleure adhérence possible. De très nombreuses anima-

tions ont déjà été réalisées pour les pilotes, et ils poseront automatiquement le pied au sol dans un virage trop sec, tourneront la tête et feront des signes rageur en cas de dépassement, effectueront des roues arrière ou des sauts spectaculaires dans les épreuves de Cross et voleront dans les airs de diverses façons en cas d'accident. Avec bien évidemment un mode multijoueur jusqu'à huit, le jeu est prévu pour tout début avril !

Didier Latil



Perfect Weapon

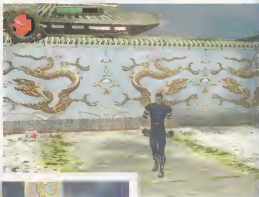
La claque !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.

DATE DE SORTIE : AVRIL.

Perfect Weapon est un produit venu tout droit du monde des consoles. Pour notre plus grand plaisir, Electronic Arts est en voie de créer un petit événement tant cette adaptation d'un jeu de baston dans la lignée de Time Commando s'annonce magistrale.



LEST TARD, j'ai froid. Je suis sur une corniche de glace et Gunthar, mon fidèle second, gît à mes pieds. C'est à n'y rien comprendre. Il y a cinq minutes à peine, nous gambadions tous deux, main dans la main, foulant de nos pieds vibrants les champs de pétunias aux senteurs doucereuses. Et là, je me les gèle par moins 30 alors que je ne porte qu'un mince tee-shirt bleu marine qui moule mes muscles gonflés aux hormones. On a beau s'appeler Blake Hunter, être l'agent numéro

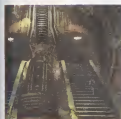
un des défenses terribles et expert en arts martiaux, il y a des fois, je vous jure... C'est vous dire si je suis déprimé. Mais, puisque tel est mon destin, je prends mon courage à deux mains et m'en vais lutter l'espace de loup qui ose hurler à la mort en ma présence.

Voici grosso modo l'ambiance de Perfect Weapon, future petite merveille de chez Electronic Arts. Et faut pas chercher un mec comme Blake Hunter pass'qu'il est grand et vachement balèze. C'est pas du gen-

re à marmonner « Je m'a perdu » alors qu'une lame lui coule le long de sa joue rouge pas le froid. Blake est un mâle hyper viril, du genre 1m 90-95 kg de muscles et une droite dont l'effet est comparable à celui que ferait un marteau piqueur sur une tête de gnou.

Dans la tronche

Le premier sentiment en jouant à Perfect Weapon est de se croire en face de Time Commando numéro 2. Personnages 3D, graphismes somptueux et litage de monstres au passage. Et comme pour Time Commando, la magie fonctionne à merveille. C'est à travers cinq mondes très complets et de bonne taille que vous allez dinguer votre petit Blake 3D mappée, à savoir un monde glacière, un autre japonaisant, un forestier, un désertique et un dernier façon vaisseau mère de chez Alien. Inutile de chanter la gloire de Perfect Weapon, les captureurs parlent d'elles-mêmes. Les décors s'annoncent fabuleux, avec une mention d'excellence pour celui qui vous plonge dans une atmosphère envoiesante du style d'Alien (une merveille), la fluidité est parfaite et la



gation des caméras impeccable. Quelques 1300 plans de décors ont été créés pour vous plonger dans une ambiance démente. Au menu, tout un panel de coups de poing et de coups de pied sont à votre disposition, de la simple mandale au coup de pied retourné dans la tronche. Les prises sont d'un réalisme incroyable et les différents ennemis possèdent leurs propres coups spéciaux. En parlant d'ennemis, sachez que vous rencontrerez des loups, des géants des glaces, des chats nourris à la vache folle, des ninjas pas vraiment zens, des lézards rebelles face à la recruescence de sacs à main, des momies en mal de vie, des singes dont les gr-

maces se sont transformées en karaté, et j'en oublie un bon paquet, sans parler des boss de fin de niveau.

Tous des chacals

Perfect Weapon est une adaptation du jeu du même nom sorti sur console il y a quelques mois à peine et je dirai même plus, c'est une excellente adaptation. Et plus encore, car sachez, ô merveilleux lecteurs, que cette version PC s'annonce encore meilleure que celle sur console ! Certes, il reste aux programmeurs à corriger quelques légers bugs d'affichage mais la version finale devrait sans aucun doute ravir les amateurs de baston adeptes du « moi, les animaux sauvages, je ne les défend pas, je les latte » et fortement passionner les autres. Patience, encore quelques semaines et vous pourrez décimer la population de géants des glaces qui hantent les magnifiques paysages du monde de Perfect Weapon. ■

Cedric Gasperini



Air Warrior II

Papy fait du dogfight

FORMAT : PC CD-ROM (WIN 95).

ÉDITEUR : INTERACTIVE MAGIC.

DATE DE SORTIE : AVRIL.

Cela fait déjà 10 ans qu'Air Warrior fait retentir ses mitrailleuses et ses moteurs à hélice sur le Net, et pour fêter l'événement Interactive Magic a pris l'initiative d'en sortir une version jouable en solo, couvrant 40 ans d'histoire du combat aérien !

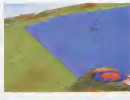
PEU DE simulateurs, à part Chuck Yeager's Air Combat, ont su se hisser au rang de grand classique de la simulation sur PC. Pourtant, comme CYAC, Air Warrior II ne paie pas vraiment de mine, ne couvrant ses polygones d'aucune texture, et ne disposant pas des petits bonus dont se parent tous les derniers simulateurs, comme un cockpit virtuel. Mais qu'importe, si l'intérêt est présent, de nombreuses personnes sont prêtes à faire abstraction des graphismes pour se repaître d'une jouabilité exemplaire. Et c'est justement le pan qu'Air Warrior II va



tenter de relever. D'une part le jeu couvrira une période énorme, près de 40 ans de combats aériens, par le biais de quatre campagnes commençant à l'époque « chevaleresque » de la Première Guerre mondiale, s'attardant sur la Seconde Guerre mondiale et ses deux théâtres, l'Europe et le Pa-

cifique, pour finalement survoler la guerre de Corée. Comme à chaque fois vous pourrez vous enrôler au choix dans chacun des camps, un minimum de connaissances en arithmétique vous permettra de comprendre que le plaisir sera encore doublé. Des premiers moteurs rotatifs à l'avène-





ment du jet, rien ne vous sera épargné au cours des centaines de missions que vous offrira le jeu !

Simple et efficace

Pour contenter tout le monde, Air Warrior II propose trois niveaux de difficulté au niveau du réalisme du pilotage de vos différents avions. Et ceux-ci ne manquent pas, puisque vous en trouverez environ 35 sur les trois périodes ! En plus des chasseurs, vous devriez aussi pouvoir vous amuser aux commandes de quelques bombardiers et de leurs nombreux postes de mitrailleuses. Fidèle à la philosophie du jeu online original, Air Warrior II n'offre que très peu de vues extérieures ou autres padlocks qui vous permettent de suivre l'ennemi des yeux sans effort... Cette fois il vous faudra jouer du pavé numérique et observer votre environnement à l'aide des nombreuses vues fixes à votre disposition. Assez débutant au début, ce système colle en fait au mieux à la réalité et au moins à votre tout effet de désorientation. Grande nouveauté par rapport à Air Warrior, cette suite introduit (enfin !) une vue cockpit plein écran, préfé-

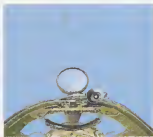
nable à la fenêtre de visualisation enclissée dans un tableau de bord fictif. Air Warrior II se targue de réalisme, alors attendez-vous à chaque mission à des combats furieux et rapides. De plus, il vous sera probablement impossible de sélectionner le niveau d'intelligence artificielle de l'ennemi, et vous pouvez faire confiance aux programmeurs pour utiliser tout le temps « machine » que la simplicité des graphismes leur a laissé pour leur apprendre toutes les manœuvres du combat aérien !

Ce qu'Air Warrior perd en beauté des graphismes, il le gagne aussi en précision, puisqu'il ne vous faudra pas un Pentium Pro 200 de la mort pour obtenir une animation fluide dans les différentes résolutions offertes par le programme, allant du 640x480 au 1024x768, en passant par le 800x600. Les graphismes permettront d'assurer une fluidité parfaite, chose essen-



tielle si vous souhaitez briller en combat aérien. Admirez des décors superbes alors que l'ordinateur parvient difficilement à maintenir une vitesse d'animation de 10 images par seconde de ne faillite pas les tirs sur des cibles se déplaçant à plus de 400 km/h ! D'autre part, les bons simulateurs proposent pour thème la Seconde Guerre mondiale font actuellement cruellement défaut, le dernier en date, Pacific Air War 1942 de Microprose, accusant déjà plusieurs années de loyaux services ! En attendant un autre prétendant, les amateurs de la période devraient pouvoir se satisfaire de ce que tout Air Warrior II a à leur offrir. Et qui sait, après être passé dans le rang des as, vous sentirez peut-être l'envie de vous mesurer à un autre joueur par modem ou à une centaine d'autres en vous connectant à la version online, fournie sur le CD ! ■

Frédéric Marié



LucasArts Entertainment

Les Guerriers des Étoiles

Depuis 15 ans, LucasArts nous abreuve de jeux exceptionnels, respectant la philosophie de sa compagnie mère, Lucasfilm (et de George Lucas) : ne sortir que des produits de qualité. Surtout lorsqu'ils reprennent l'univers de La Guerre des Étoiles. Ainsi, dans les six mois à venir, ce sont trois produits complètement différents qui vous attendent !

Un reportage de Didier Laff.



Star Wars

Un univers mythique

Star Wars est devenu une des légendes du cinéma moderne, au même titre qu'Indiana Jones, Alien ou Blade Runner. Cet univers de science-fiction revient encore une fois sur le devant de la scène. Dans les cinq années à venir, la folie Star Wars va s'aggraver !



À L'ORIGINE de la saga, on retrouve un personnage devenu un véritable mythe : George Lucas. En 1974, travaillant alors à la tête depuis plusieurs années, il réussit à convaincre la 20th Century Fox de soutenir son film de science-fiction (il a commencé à bosser sur le scénario en 1972). Après de nombreuses modifications sur le script, et malgré un budget réduit de moitié par rapport à ses prévisions, il aboutit un an plus tard à un choix d'acteurs surprenants. À l'époque, Christopher Walken ou Nick Nolte étaient sur la liste des postulants pour le rôle de Han Solo. Mais c'est Harrison Ford, charpentier de son métier qui est choisi à la surprise générale. Aujourd'hui, qui peut encore se plaindre de ce choix ? Jodie Foster était même pressentie pour le rôle de la princes-

se Leia. Mais George Lucas n'en était pas à son premier coup d'essai. Petit protégé de Francis Ford Coppola, il avait auparavant réalisé deux films : *THX 1138* et *American Graffiti*. Les premières prises de vues de *Star Wars* eurent lieu le 22 mars 1976 en Angleterre. Après un passage chez une petite société spécialisée dans les effets spéciaux (Industrial Light & Magic), la Guerre des Étoiles sort le 25 mai 1977. Le premier des trois

seuls films réalisés depuis 20 ans par George Lucas, est projeté sur seulement 32 écrans aux États-Unis. Suit en 1980, *l'Empire contre-attaque* et finalement en 1983 *le Retour du Jedi*. Depuis, que cela soit chez la génération Star Wars ou même chez les plus jeunes, la Guerre des Étoiles reste un merveilleux univers que vous allez pouvoir redécouvrir prochainement. Aux États-Unis, le 31 janvier dernier, une version « re-



tracée » du premier volet est sortie sur près de 1800 écrans (les autres suivront le 21 février et le 7 mars), mais en ce qui nous concerne, il nous faudra attendre le mois de mars pour bénéficier de cette version en français.

Vingt ans après

Avant de s'attaquer sérieusement aux trois prochains films Star Wars, George Lucas s'est lancé dans une entreprise de réactualisation de ses



Le Net dans les étoiles

Il existe bien évidemment des centaines de sites Internet dédiés à la Guerre des Étoiles et vous devrez commencer par les incontournables sites officiels de Star Wars (<http://www.starwars.com/>) et de LucasArts (<http://www.lucasarts.com/>).

Ce site regorge d'informations sur les produits à venir, avec une mise en avant toute particulière de X-wing vs Tie Fighter.

Des nombreux passionnés ont créés leurs propres pages Internet, avec des liens sur d'autres pages pour avoir accès à tout ce qui concerne l'univers de Star Wars : les films, les scripts originaux, les livres, le jeu de rôle, les bandes dessinées, les jouets, les vêtements, etc. Voici déjà quelques petites adresses qui à elles seules vous donneront accès à pratiquement tout ce dont vous pouviez rêver : <http://www.stwing.upenn.edu/~jruspini/starwars.html/> ou <http://www.tiac.net/users/markp/starwars/swlinks.html> ou <http://www.accent.net/duvalg/index.html>.

Il existe même des jeux Internet (<http://www.geocities.com/SoHo/1446/index.html>), réalisés par des fanatiques, qui vous feront évoluer dans des aventures, pas toujours très interactives, dans l'univers de Star Wars.

Enfin, de nombreux groupes de News vous feront participer à des forums avec aussi bien les toutes dernières infos sur les films, les jeux... que des délires complets : alt.binaries.starwars ou alt.fan.starwars ou rec.arts.sf.starwars...





► trois premières œuvres. Il a fallu plus d'un an de travail pour réussir à reproduire des pellicules de bonne qualité, les années passées ayant dégradées les bandes originales. Cet énorme travail de retouche numérique, aurait encore été impossible il y a seulement quatre ou cinq ans de cela ! Ce sont plus de 10 millions de dollars qui ont été investis sur l'ensemble de ces trois versions « refaites », soit le même budget que pour les films originaux. Plus proche selon son créateur de la version originale telle qu'il la souhaitait, ce ne sont pourtant que quatre minutes et demi de scènes inédites qui ont été rajoutées au premier film. Par



LR 1



contre, toute la bande-son a entièrement été refaite en digital, utilisant les tons derniers procédés audios de Dolby Stéréo, DTS et SDDS (Sony Dynamic Digital Sound).

Les prochains films Star Wars

Une autre trilogie est annoncée dont le premier film sortira au mois de mai 1999 (*The Clone Wars*), le deuxième en 2001 (*The Rise of Darth Vader*) et le troisième en 2003 (*Fall of the Republic*). Si pour l'instant le plus grand mystère règne encore sur les particularités de ces trois épisodes, on sait cependant qu'ils se dérouleront chro-

nologiquement avant la première trilogie ! Les stars devraient en être les Maîtres Jedi et en particulier Obi Wan Kenobi et Darth Vader. Et on parle déjà d'une troisième trilogie qui ferait suite à ses six épisodes... ■



Lucasfilm Magazine



Si vous êtes curieux ou passionné, vous ne pouvez pas ignorer la présence depuis près de deux ans d'un magazine officiel dédié à l'univers Lucasfilm en France. *Lucasfilm Magazine*, propose en effet tous les deux mois pour environ 35 F, des reportages exclusifs ainsi que de nombreux services, dont le fan club (tél. : 01 40 31 93 28). Dès le 11 mars, ne manquez pas le numéro spécial dédié à la nouvelle édition de la Guerre des Étoiles !



Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

52 magasins en France pour vous satisfaire

- Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,
- Des milliers de cartes, posters et figurines
- Des milliers d'offres exceptionnelles

CD ROM-PC*



BLAM MACHINEHEAD	389,00 F
CHRONICLE OF THE SWORD	TEL
CIVIL WAR (VF)	TEL
CYBER STORM (VF)	349,00 F
DREAM TEAM	389,00 F
EARTHSIEGE 2 (VF)	349,00 F
EURO 96	279,00 F
F1 GRAND PRIX 2	379,00 F
OLYMPIC GAMES	389,00 F
NORMALITY	TEL
SETTLERS 2	369,00 F
SWAGMAN	389,00 F
SILENT THUNDER 2 (VF)	349,00 F
TOSHINDEN	TEL
URBAN RUNNER	399,00 F

MICRO-PC

PENTIUM 486,
CARTES MÈRES,
DISQUES DURS,
CARTES SON,
MÉMOIRES, ETC ...



JEUX NINTENDO 64, PLAYSTATION,
SATURN, MD, SNIN, MANGAS, OAV,
JAPANIMATION ...
JEUX DE CARTES ...

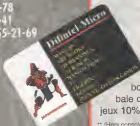
DRAGON'NET

Ligne V.P.C Dragon Net :

Appellez votre boutique la plus proche
Starters, Boosters, Tee-Shirts et posters

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** 10% de plus, maximum en bords (échelle). Certaines offres peuvent varier selon les magasins.



Xwing vs Tie Fighter

De nouveaux espoirs

Malgré un dernier retard dû à la finition du jeu en réseau, vous allez enfin pouvoir retrouver les combats épiques entre chasseurs de l'Alliance Rebelle et de l'Empire. Jouable seul ou en réseau, Xwing vs Tie Fighter est plus que la fusion de deux anciens produits !

MÊME SANS avoir de dons Jedi, Xwing et Tie Fighter sont deux produits qui n'ont pu échapper à votre regard aguerrni au cours des trois années passées dans le milieu des jeux PC. Développé déjà à l'époque par Lawrence Holland, le voici de retour avec son équipe pour un nouveau produit, s'intégrant lui aussi dans la grande tradition des simulateurs plus orientés action que réaliste ! Il faut dire que le sujet, les combats spatiaux tout droit sortis de la trilogie des Star Wars, ont déjà



réussis à convaincre des millions de joueurs. Même si le jeu a été développé dans l'optique du mode multijoueur, il sera bien évidemment possible d'y jouer seul, avec diverses missions s'enchaînant (plus de 25), aussi bien du côté de l'Empire que de l'Alliance, avec un suivi de votre plan de carrière très fouillé. La priorité est encore une fois donnée à l'action, avec des briefings détaillés mais sans fioriture, pas de séquences cinématiques et des combats à Mach 22 !

Il faut d'ailleurs savoir, qu'en solitaire, vous découvrirez des missions supplémentaires spécialement développées pour ce mode de jeu. De même, en mode coopératif, il existera un certain nombre de missions spécifiques à chacun des deux camps ! En fait, le jeu a su garder, notamment pour le pilotage des vaisseaux, pas mal de points communs par rapport à ses prédécesseurs, ce qui est une bonne chose pour deux raisons. Tout d'abord, le système était déjà excellent et d'autre part, si vous avez joué

aux premiers jeux du genre, vous ne mettrez que quelques minutes à entrer dans la carlingue de votre chasseur !

Escadrons de la mort

Tout comme dans la célèbre séquence de l'attaque des Xwing sur l'Écile de la Mort, vous devrez pour survivre apprendre à utiliser au mieux vos collègues, pour vous protéger, détourner l'attention des ennemis et organiser des attaques concertées ! En réseau, vous pourrez jouer jusqu'à huit en même temps, à quatre contre quatre, sans parler des autres vaisseaux qui seront dirigés par l'ordinateur (a priori, un CD-Rom permettra de jouer à deux). Le jeu supporte bien sûr les liaisons modem et câble, mais aussi le réseau et Internet. Sur ce dernier point, la politique adoptée reste encore un peu floue... Vous aurez bien sûr un vaste choix de vaisseaux et surtout, que cela soit avant les missions ou même pendant leur déroulement, vous aurez accès à un briefing, que vous pourrez influencer à tout

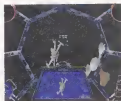




notement, en modifiant le plan d'attaque. Sans que l'on puisse réellement parler d'éditeur de scénarios intégrés, le produit autorisera tout de même suffisamment de modifications sur chaque mission pour leur laisser une bonne « jouabilité ». Durant une mission, vous pouvez en outre être chef d'escadron, et diriger par radio les autres pilotes pour leur assigner des objectifs bien précis. Avant chaque sortie, après avoir choisi votre camp, vous aurez alors le choix des armes, à travers une douzaine de vaisseaux, de l'Empire, de l'Alliance Rebelle ou de la guilde des pirates, directement issus des archives de Lucasfilm pour ce qui est des modèles 3D !

Le jeu se présente bien évidemment sous la forme d'une simulation en 3D, qui sera essentiellement perceptible bien évidemment sur les vaisseaux (et sur certains éléments naviguant dans l'espace comme des astéroïdes, des immenses vaisseaux tels que les Croiseurs Interstellaires Impériaux). Cette fois-ci, vous aurez droit à toute la panoplie d'effets spéciaux : textures, jeux d'ombres et de lumières, sans parler comme les précédents épisodes d'un environnement sonore exceptionnel tels que les hurlements stridents des chasseurs Tie ou les appels radios de détresse de vos collègues ! Là encore, l'équipe a essayé de garder à l'esprit un des gros points forts des deux premiers jeux de

la saga : une animation fluide et rapide quel que soit la machine (Pentium ou DX4 100 tout de même conseillé !). Alors, il ne reste plus qu'à espérer maintenant que la Force soit avec les développeurs et qu'ils évitent un orage apito-temporel qui retarderait le produit. ■



Rebellion

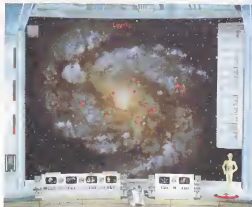
L'Alliance contre-attaque

Jusqu'à présent, LucasArts avait toujours développé ses produits en interne, assurant ainsi un contrôle constant et rigoureux. Pour la première fois, Rebellion fait exception à la règle, ce qui prouve la qualité du projet et la confiance de LucasArts en l'équipe !

L'ŒUVRE cinématographique de Star Wars se caractérisait par un rythme soutenu, beaucoup d'action et des effets spéciaux superbes. LucasArts avait très bien réussi à garder cet état d'esprit avec ses précédents jeux (X-wing, The Fighter, Rebel Assault et Dark Forces). On peut donc définir véritablement Rebellion comme le premier jeu réellement original et inédit, qui en fin de compte reprend tous les éléments de l'univers de la Guerre des Étoiles pour un jeu de stratégie en temps réel de grande envergure.

De quel côté de la Force ?

Chronologiquement, le jeu se situe après le premier film. Le joueur pourra bien sûr choisir n'importe lequel des deux camps, retrouvant alors tous les personnages, infrastructures et vaisseaux de la trilogie, ainsi que de nombreux éléments apparus dans les romans de Timothy Zahn ou dans d'autres extensions. Deux joueurs s'affronteront par modem ou en réseau (IPX), mais comme pour tous les autres produits LucasArts, la phi-



losophie multijoueur sur Internet reste à être confirmée : connexion TCP/IP, site maître dans le genre Battle.net de Blizzard ou système à la Quakeworld ?

Aidés par deux droïdes (C-3PO et R2-D2 pour les rebelles ou IMP-22 et SP7 pour l'Empire), le joueur devra donc conquérir la galaxie en gérant à la fois économiquement, militairement et politiquement son camp.



Avec de 100 à 200 systèmes à « convaincre » de se ranger de votre côté, vous devrez dans un premier temps assurer une excellente gestion des ressources des différentes planètes, pour y extraire matières premières et y installer bases et bâtiments, permettant alors de construire vos unités. Vous retrouverez bien sûr toutes les troupes de la saga, des chasseurs Tie ou X-wing, au destroyer de l'Empire, en passant par les Stormtroopers, les Walkers, les croiseurs Calamari... et même des Étoiles de la Mort ! En cas de combat, le jeu passera alors en mode « cube sidéral » en 3D. Chaque combattant pourra alors définir ses tactiques d'attaques, les modifier en





Vingt ans déjà

À l'origine du projet, on retrouve Wayne Cline chez LucasArts et surtout Scott Witt, concepteur et directeur principal de *Rebellion* chez CoolHand qui, il y a près de vingt ans déjà juste après la sortie du premier film de la première trilogie, avait planché sur le sujet d'un jeu de stratégie dans le monde de *Star Wars*. À l'époque, du fait de la technologie primitive des micros, il avait conçu un jeu de plateau dans cet univers, mais depuis 18 mois, lui et le reste de son équipe, d'anciens employés de la société *Three Sixty* (tous complètement fondus de *Star Wars* et surtout à l'origine d'une des meilleures séries de wargame navaux : *Harpoon*) se sont lancés sur ce gigantesque projet, annoncé pour le printemps.

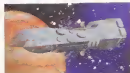


sous de bataille, avec des effets de son qui permettront d'élaborer des stratégies globales ou alors de se concentrer plus spécialement sur un vaisseau-clé de votre flotte !

Des missions de caractère !

Le jeu se différencie surtout de la masse de produits du genre par l'importance énorme donnée aux alliances et à la loyauté. En effet, que cela soit en employant la diplomatie ou des moyens plus radicaux (occupation militaire, pots de vin, utilisation de « La Force »...), le joueur devra assurer une grande cohésion entre ses différentes planètes. C'est là qu'intervient entre autre le deuxième aspect important du jeu : les personnages. Ce sont en tout 55 héros que vous allez retrouver dans le jeu : Luke Skywalker, Darth Vader, La princesse Leia, Boba Fett, l'Amiral Thrawn... Vous pourrez les utiliser alors pour des missions spécifiques, ce qui augmentera alors vos chances de succès. Ainsi, utiliser par exemple Mon Mothma pour des missions diplomatiques sera un choix excellent, tandis que Han Solo pourra mener à bien des missions de sabotage. Attention cependant, car ils pourront être capturés (ou pire) et cela pourra alors avoir des conséquences dramatiques. Ainsi, la capture de Han Solo,

impliquera immédiatement le départ de Luke pour le secourir, même s'il était assigné à une autre mission cruciale ! En outre, ce dernier pourra très bien à un moment donné partir de lui-même pour suivre son apprentissage de Jedi avec Yoda... Sachez en outre que seul quatre des personnages ne peuvent mourir en aucun cas : devinez un peu lesquels ? ■



Jedi Knight : Dark Forces II

Le retour des Jedi

Après le succès de Dark Forces en 95, LucasArts vous prépare un nouveau jeu d'action intégrant cette fois-ci la seule option qui avait fait défaut à son petit frère : le jeu réseau ! Et les détenteurs de la Force vous réservent encore quelques autres petites surprises...

SFX

Sept jours de tournage ont été nécessaires pour réaliser la douzaine de séquences vidéos inédites. L'utilisation d'un écran bleu pour filmer les acteurs a largement été appliquée, avec ensuite tout un travail d'incrustation dans des décors en images de synthèse. Making of...

L'UNIVERS DE Star Wars a déjà servi glorieusement l'élite des jeux d'action en 3D assimilés aux Doom, Duke Nukem 3D et autres Quake, avec Dark Forces. Devant un tel succès, il était évident que le produit allait se voir doté d'une suite et ce sera chose faite d'ici quelques mois, le temps pour l'équipe dirigée par Justin Chin de finaliser ce qui constitue pour eux une première, avec une dimension multijoueur qui a posé bien des soucis. En effet, plutôt que de réaliser un « hôte » jeu de défilement dans le genre Quake ou Duke Nukem 3D, l'équipe s'est attachée avant tout à développer un produit qui tiennent complètement la route pour le mode de jeu le plus couramment utilisé : en solitaire. C'est donc quasiment une véritable aventure que vous pourrez vivre, avec un



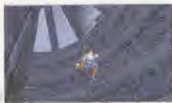
personnage qui évoluera selon vos propres choix, pour devenir un maître Jedi, même si vous devez en passer par le côté obscur de la Force. Une des grosses originalités du produit est en effet d'intégrer, outre les nombreuses armes et ennemis sortis de l'imagination débordante de George Lucas et de ses nombreux « descendants » spirituels, l'utilisation de la Force, une énergie mentale qui vous donnera alors accès à des pouvoirs in-

édits (équivalents des prismatiques dans AD & D par exemple). Après chaque mission, vous serez en effet accordé des « points d'expérience » qui vous feront progresser d'un côté ou d'un autre de la Force, vous donnant alors de nouveaux pouvoirs.

Obl Wan Kenobi Junior !

L'histoire se déroule peu de temps après Dark Forces, le joueur dirigeant toujours Kyle Katarn. Ce dernier





**UK GOLD
PRÉSENTE**

**ARE YOU
READY & ALERT**

**LA NOUVELLE
EXTENSION !**
POURSUIVEZ VOTRE
VOYAGE DANS UNE
**VÉRITABLE
GUERRE
STRATÉGIQUE.**

- ▶ **DE NOUVEAUX NIVEAUX**
- ▶ **DE NOUVELLES CARTES**
- ▶ **DES ASTUCES**
- ▶ **DES JEUX SAUVÉGARDÉS**

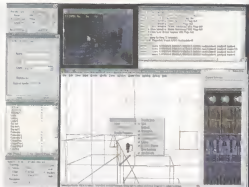
nécessaire
le CD original
d'Alerte Rouge™

Fortissime
avec 11 versions
travaillées et la
version originale
du jeu



Éditions UK Gold, les éditions aux points de vente

► cherchant au plus profond de son passé, se découvrir bien évidemment des origines Jedi, et le voici donc parti à la recherche du pouvoir absolu ! Au fur et à mesure de votre apprentissage, vous pourrez obtenir de nouveaux talents tel que celui de réaliser des sauts gigantesques, celui de se soulever, celui de déplacer des objets à distance (télékinésie) ou encore celui de voir à travers les murs. Vous pourrez même influencer les esprits des ennemis pour qu'ils ne perçoivent pas votre présence. Devenu alors invisible à leurs yeux, vous ne verrez à l'écran qu'une sorte de distorsion visuelle autour de votre corps, très difficilement décelable. Tous ces pouvoirs particuliers, sont doublés d'une véritable 3D, dans des endroits où vous pourrez regarder vers le haut, vers le bas, avec des salles gigantesques, des couloirs surplombant l'endroit où vous êtes, des puits, des cavernes aux murs irréguliers... Vous pourrez même utiliser certains véhicules (il serait question des célèbres Speeder Bike, ces espèces de motos futuristes vues dans le *Retour du Jedi*) ! La présence de missions un



▲ L'utilisation de nombreux outils graphiques maison permet désormais de très rapidement réaliser des niveaux très complexes.

peu plus réfléchies semble même se confirmer. Les possibilités de jeu sont donc immenses et le joueur pourra évoluer librement comme bon lui semble et élaborer des stratégies d'exploration ou de combats ori-

ginales. L'intervention de la force dans l'intrigue ne se borne pas aux pouvoirs et le joueur pourra en fait décider de quel côté de la force il passera. Quel que soit votre choix, vous aurez bien sûr d'excellentes raisons pour aller titiller l'Empire et les six Jedi Noirs qui vous menaceront. Chacun d'entre eux possèdera des pouvoirs très particuliers, pour des affrontements finaux à grands coups de sabre lasers qui nous mettent déjà l'eau à la bouche !

La Force fait l'union

Vous le savez maintenant, Jedi Knight a aussi été développé pour le mode multijoueur, et ce qui est déjà un produit alléchant, devient alors à la limite du trop beau pour être vrai. Vous pourrez jouer jusqu'à huit en même temps, selon plusieurs modes de jeu. Le « Total Combat » porte bien son nom, puisque ce sera du chacun pour soi, les alliances les plus courtes étant souvent les meilleures, et la trahison le seul moyen de s'en sortir idéal pour les futurs Jedi Noirs ►



Animations 3D

Plutôt que de choisir le procédé de « Motion Capture », les animateurs se sont basés sur la classique animation image par image sous divers outils 3D. Les personnages en 3D sont superbes, la finesse des graphismes autorisant même d'appliquer des expressions sur les visages, sans parler des effets de lumières et d'antialiasing qui ajouteront encore au réalisme. Chaque mouvement, notamment pour les combats au sabre laser, a donc été décomposé avec un travail méticuleux qui vaudra franchement le coup lorsque vous pourrez enfin voir bouger le tout !



ENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

Tel.: 01 39 87 09 90 - Fax: 01 39 85 68 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,
demandez directement, grâce au nouveau service minitel
3615 ALLGAMES*WIAL

NOTES
DOCUMENT

Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures

Wial

MANUSCRIPTS

[illegible]

CD-ROM PC

[illegible]

CD-ROM PC

[illegible]

6.000.000.000

[illegible]

1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812

[illegible]

© 2004 IBM Corp. All rights reserved.

[illegible]

CD-ROM PC PETER: 1998	1
CD-ROM PC PETER: 1999	1

[illegible]

AMICA

CONTACT: 1-800-851-2000

PC CD-ROM CHARGE

Source: *www.Adults*

[illegible]

ASSOCIATES ET CONTIERS

[illegible]

Abstract

Esse Cedex
ou fax 01 39 85 88 80

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Commandez* par téléphone 01 39 87 09 90 ou fax 01 39 85 88 80

[illegible]

MATERIEL DE JEUX :

Part 21 C

Total

PLS DE PORT

Examen : 31 E \rightarrow Livraison 24/48 h

SALES : GUYANA DO E TOM DO E LONDON DO E NEW YORK DO E PARIS DO E ROME DO E STOCKHOLM

Pour toute commande au-delà de 800F
soit GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

On commande sur papier libre

Nom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

☐ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Chems)

Règlement :

☐ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'échange seulement par chèque bancaire international)

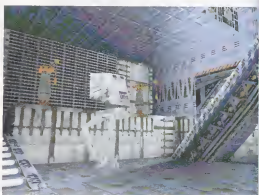
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port)

☐ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N°.....

Date d'expiration :/..../.. Signature obligatoire.....



▲ Justin Chin, chef de produit, sur Jedi Knight a énormément travaillé sur l'ambiance des niveaux, aussi bien dans leur architecture que dans les textures utilisées.



► En « Team Combat », ce sera bien sûr les gentils contre les méchants, chacun possédant alors ses propres spécificités, le but ultime étant alors la destruction totale du camp adverse. Enfin, le mode « Territory », un peu plus tactique, qui consistera alors à capturer le territoire ennemi. D'ici la fin du projet, le jeu pourrait bien se voir doter d'une amélioration du nombre de joueurs en réseau (pourquoi par 12 ou 16 ?), mais par contre,

aucun éditeur de niveaux ne devrait être présent sur le jeu, ce qui n'empêche pas de pouvoir espérer voir sortir quelques semaines plus tard une extension, pourvoyant à cette lacune. En outre, développé sous Windows 95 (Direct 3D), les possesseurs

des nouvelles cartes 3D (Rendition, 3Dfx, etc.) bénéficieront alors d'une qualité d'image et d'une fluidité d'animation incomparables. Pour les autres, n'avez-vous, un simple coup d'œil sur les photos avoisinantes de cet article, ne devrait suffire à vous rassurer ! ■



IMAGINA INFO

ALERTE PRIX IMBATTABLES

MYSTIQUE 4 Mo



1039 F

3D MONSTER



1649 F

APOCALYPSE 3D + jeux



1639 F

MÉMOIRE 8 Mo - 16 Mo



1649 F

MYSTIQUE 2 Mo



799 F

CPU INTEL 166 MMX



2049 F

CPU CYRIX 166+



1039 F

MODEM US ROBOTICS



1099 F

N°1
DU
MULTIMEDIA

PROMO
DU
MOIS

MÉMOIRE

Mémoire 4 Mo EDO	129
Mémoire 8 Mo EDO	219
Mémoire 16 Mo EDO	469

BASIC 680

1.1 Go Quantum Fireball	2719
1.1 Go Quantum Regent	1429
1.1 Go Fireball	2019
1.1 Go Quantum IDE	89
1.1 Go Quantum IDE	159

CARTE VIDÉO

Matrox 2 Mo G400	799
Matrox 2 Mo + jeu	845
Genius 2 Mo Mystique	319
Matrox 4 Mo G400	1029
Matrox 4 Mo + jeu	1149
Sioux 4 Mo + 2 Mo	219
Amatix 30 4 Mo + jeu	1429
10 Blaster 2 Mo	1389
10 3.5 pouces 2 Mo	729
10 Velocity 4 Mo	1249
10 Monitor 4 Mo	1889
10 Diplomat 4 Mo + jeu	1189
10 Diamond Stealth	11

MONITEUR

14" NEC 0.25 p	7450
15" NEC 0.25 p	7780
15" SONY 100 0.25 p	2780
15" SONY 100 0.25 p	3190
15" KODAK 400 0.25 p	3190
15" NEC 0.31 p	3280
15" HITACHI 0.25 p	3790
15" KODAK 447 0.25 p	4890

CARTE MÈRE

ASUS TECH T2P4 512 Mo	1099
MSI 512 912 Mo	919
MSI 512 356 Mo	789

CPU

INTEL 133	1000
INTEL 150	1279
INTEL 166	2299
INTEL 200	3845
INTEL 166 MMX	2779
INTEL 166 MMX	4299
CYRIX 166+	1779
CYRIX 200+	2899
Yorubator	39

CD-ROM

CD PARADISE	549
CD POKER	949
DVD POKER	11

ÉDITEUR

Min Tour	249
Mayenne Tour	399
Grande Tour	449

CARTES SON

Sound Blaster 16 value Pak	399
Sound Blaster 32 Pro	439
Sound Blaster AWE 64	1049
3 x 56 watts	119
2 x 130 watts	229
2 x 240 watts	289

SOURCES

Potomac	49
Physionix (IBM)	135
Logitech 3 Sources	139

GVIPS

CD ROM Miroir	41
ALEXIS ROUGE	339
Valent Publisher	269
Harwood Data Winder	149
Harwood Data Winder Pro 399	219
Logitech WinMan	219
Logitech WinMan Warrior	399
Clavier 105 L. Classique	89
Clavier 105 L. KORTONIC	199
Clavier 105 L. Microsoft	290

BESERU

Compatible 80200 ISA	159
Compatible 80200 PCI	349
Buscard	15
Cable (6 mètres)	4
Connections SMC (2)	15

MOUSE

OLITEC 33000	1340
US Robotics 33000 int.	859
US Robotics 33000 ext.	1099

CRÉATEUR DE ROMS

Cyrix 166+ avec ventilateur	
Carte mère 333 254 Mo	
16 3.5 Go Quantum Fireball	
Velox 40 Teja 64+ 2 Mo	
Mémoire 16 Mo EDO	
Seahorse 33000	
Clavier 105 touches RTC	
Scout 14 pouces SVGA	
Sound Blaster 16 Value Pak	
CD 3x Paragon - 8P 2x 2x	
Windows 95 CD + 3x 3x	
7890 F	

Informations données sous réserve d'erreur et acceptables d'être corrigées sans préavis. Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offres TTC valables. Sans la limite des stocks disponibles.

FRAS DE POIN

Calorimétrie avec recommandé
0 à 2 kg - 49 F
2 à 5 kg - 69 F
5 à 10 kg - 89 F
10 à 25 kg - 129 F
En option :
avec remboursement + 41 F

☎ 05 46 28 20 20

IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE

Fax : 05 46 34 11 56 - E-MAIL : imagina@infonie.fr

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA
assemble
votre PC
159 F

Outlaws

LucasArts hors-la-loi !

Après sa précédente réussite dans le domaine du jeu d'action en 3D subjective, LucasArts récidive avec un produit complètement original se déroulant au Far West. Plus dans le genre Western spaghetti que classique, saurez-vous dégainer plus vite que l'ombre de vos adversaires ?

FAIRE QUELQUE chose d'original avec du déjà vu n'est pas toujours évident, la plupart des éditeurs tombant plutôt dans le travers inverse.

Aussi lorsque de prime abord, LucasArts présente Outlaws comme un jeu dans le style Darkforces mais dans un univers tout droit sorti des Westerns, sommes-nous restés quelque peu perplexes. En effet, la culture du Western reste tout de même typiquement



américaine, et même si nous connaissons tous par cœur les stars que sont les *Il était une fois dans l'Ouest*, *Le train sifflera trois fois* ou plus récemment *Silverado*, l'impact sur les joueurs européens pouvait sembler discutable. Pour toucher donc un public le plus vaste possible, les auteurs et en particulier Darro Stinett (chef de projet sur Darkforces et grand amateur de Sergio Leone et de son *Le Bon, la Brute et le Truand*), se sont at-

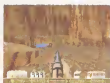
tachés à développer un produit à la fois humoristique, notamment avec de nombreuses séquences en dessin animé, et relativement réaliste. En effet, plus qu'un simple jeu d'action où vous devrez tirer sur tout ce qui se cache derrière des caches, il s'agit ici d'un jeu stratégique, dans lequel le joueur devra apprendre à utiliser au mieux les décors pour ne pas se prendre trop de dommages. Les ennemis aussi feront de même, s'ac-



The Curse of the Monkey Island

Le jeu d'aventure le plus célèbre de la gamme LucasArts se verra donc doté d'un troisième épisode, profitant au passage d'un très sérieux ravalement de façade. Une fois encore, le terrible pirate LeChuck est de retour, et comme toujours, son souffre douleur sera Guybrush Threepwood, avec une bataille humoristique pour conquérir le cœur de la belle Elaine Marley !





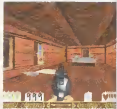
► crouplissant derrière une caisse, tirant à travers une fenêtre, essayant de finir le tour de la grange où vous vous êtes réfugié... Ici, tout comme à cette époque, il est très facile de perdre sa vie et vous n'aurez aucune armure ou bouclier énergétiques pour vous protéger. Il faudra heureusement plus d'une blessure pour périr, mais la gestion de sa santé sera la grande priorité du jeu. D'autre part, les munitions seront-elles aussi données au compte-gouttes, et surtout, le joueur ne devra pas oublier de recharger son arme. Se lancer dans un duel en plei-

ne rue, sans s'être auparavant assuré de la présence à ses côtés d'un barillet bien rempli risque de signifier votre visite chez le croque-mort local !

Le monde entier est un cactus

En solitaire, les niveaux se succèdent à intervalles réguliers (une quinzaine en tout), agrémentés de séquences cinématiques pour des climats d'ordres à tous les clichés du genre Western. De même pour les décors, vous aurez droit à la ville fantôme typique du Far West, à la mine « abandonnée », aux combats sur un train... Pour les armes aussi, vous ne serez pas dépayés, du bon vieux Colt 45, à la Winchester, en passant par l'incroyable coup de poing et même le bâton de dynamite. Vous pourrez même utiliser la célèbre mitrailleuse Gatling, mais il faudra la poser au sol sur un trépied avant de pouvoir l'utiliser et armer allègrement les bords d'ennemis. De même, pour les fusils,

vous aurez une lunette de visée, qui pourra aussi servir pour voir de loin des détails est éventuellement débarrasser un ennemi *a priori* hors de votre champ de vision. Le jeu exploite surtout le mode multijoueur, pour lequel vous choisirez votre cow-boy parmi un des douze hors-la-loi du jeu, de Bob Graham « Gentleman », le gros méchant de l'aventure, à Matt Jackson dit Docteur Mort, sans oublier Mary Nash la Sanglante ! ■



Softgraphie micro

1982-1986 : PHM Pegasus, Koronis Rift, Labyrinth, Ballblazer, Rescue on Fractalus, strike Fleet sur ordinateur 8 bits (Atari 800XL, C64...).

1987 : Maniac Mansion (PC, Amiga, ST...).

1988 : Zak McKracken, Battlehawks 1942 (PC, etc.).

1989 : Indiana Jones and The Last Crusade, Pipe Dream, Their Finest Hour : Battle of Britain (PC, Mac, Amiga, ST).

1990 : Loom, Night Shift, The Secret of Monkey Island (PC, Mac, Amiga, ST).

1991 : Monkey Island 2, Secret Weapons of the Luftwaffe (PC, Mac, Amiga).

1992 : Indiana Jones & The Fate of Atlantis (PC, Mac, Amiga), Loom, The Secret of Monkey Island et SWOTL sur PC CD-Rom.

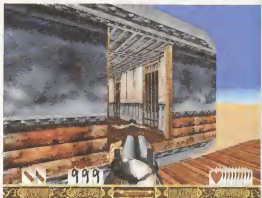
1993 : Xwing, Imperial Pursuit, Bwing, Air Combat Classics, Sam & Max Hit The Road (PC), Day of the Tentacle, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Rebel Assault (PC CD Rom).

1994 : Tie Fighter, Defender of the Empire (PC), Sam & Max Hit The Road, Xwing Collector (PC CD-Rom), Rebel Assault (Mac CD).

1995 : Dark Forces, Full Throttle, The Dig (PC), Rebel Assault 2 (PC CD-Rom, Mac CD).

1996 : The Dig (Mac), Tie Fighter (Mac CD), Afterlife (PC CD-Rom, Mac CD).

1997 : Xwing vs Tie Fighter, Outlaws, Rebellion, Jedi Knight : Dark Forces 2, Monkey Island 3...



La Scopa

Vous vous prétendez imbattable ...
Défiez les grands champions
de LA SCOPA et vous
verrez que vous avez tort !



**MULTI
VISION**

Tel. 0474 61 01 75
Fax 0474 34 18 07

OFFRE D'ABONNEMENT INCROYABLE !



disponible sur

**CD-ROM PC
uniquement**

Pour développer cette course automobile futuriste, les concepteurs ont tiré les meilleurs ingrédients du genre. Pod est donc un produit multitalent, capable en résumé, par exemple, selon le site www.podcar.com, de vous faire voyager à 160 km/h et de vous divertir en jouant à des jeux vidéo, sans compter ceux qu'il sera possible de télécharger régulièrement sur le net. Doté de graphismes superbes en haute résolution et 55000 couleurs, ce jeu-gare également la plupart des cartes accélératrices 3D, ainsi que le nouveau processeur IBM® d'Intel.

Abonnement 1 an à Génération 4 + POD = 807 ~~Frans~~

(dont Abonnement GÉNÉRATION 4 : 418 F + POD : 399 F*)

POUR VOUS : 489 Francs TTC !

SEULEMENT !

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros avec CD-Rom), avec en plus :

☐ **POD (POB) : 489 F (étranger 629 F)**

☐ Cocher cette case pour un abonnement sans le jeu POD : 289 F (étr. 409 F)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays : Tél :

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimago ☐ mandat lettre

☐ carte bancaire n° : expire fin : ... / ...

Date : .../.../...

Signature des parents pour les mineurs :

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

PC Fun- Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex. Tél : 01 64 54 76 89

Les données ci-dessus étant traitées électroniquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service informatique.

Army Men

Le petit soldat de plastique

Alors que les jeux à la C & C saturent les plannings prévisionnels de tous les éditeurs, Studio 3DO s'est lancé dans une entreprise beaucoup plus originale prévue pour cet été, même s'il faut classer ce produit dans la catégorie stratégie/temps réel.

JE CROIS AVOIR enfin trouvé un point commun entre Olivier le « Bourru », Frédéric le « ras les pâquerettes », Eric le « Tenor », Cédric « Pervers Pépère » et Thierry le « Béret Rose ». Ils ont tous passé dans leur jeunesse, de longues après-midi ou soirées à genoux ou couché sur la moquette de leurs chambres, à réfléchir, étudier, tripoter du plastique. Que de magnifiques batailles ils ont imaginé avec leurs petits soldats en plastique, reliés depuis des années au fin fond de leurs greniers. 3DO propose de ressortir tous ces bon vieux souvenirs de leurs cartons poussiéreux, avec Army Men, un jeu de stratégie militaire, dans lequel vous dirigerez des unités de soldats en plastique, à travers de nombreuses missions originales, fortement inspirées de la Seconde Guerre mondiale. Vous pourrez bien sûr y



jouer en solitaire, contre un des quatre ennemis proposés par le jeu, mais aussi à deux, soit par modem/réseau, soit sur le même PC avec un écran séparé en deux, alternative plus pratique que de déplacer son PC chez un copain pour le week-end ? De très nombreuses missions seront proposées, avec surtout la possibilité de les jouer de nuit ou de jour, ce qui change bien évidemment considérable-

ment la tactique de combat. Parmi les autres options, vous aurez la possibilité de régler le jeu en mode « aéré » pour ne plus alors pouvoir endommager vos propres unités par un imprécis ou encore de choisir le mode « limité » pour n'avoir à votre disposition qu'un certain nombre d'unités disponibles et donc devoir jouer plus finement !

Un jeu intelligent

Le concept du produit est assez original, puisque le joueur dirige en fait à tout moment un véhicule de commandement (parmi les six proposés tels que l'hélicoptère, la Jeep, la vedette de combat, le tank, etc.) ainsi que les troupes au sol (fantassins, commandos, artillerie, etc.), que vous déployez comme bon vous semble. En fait, mis à part le véhicule que vous dirigez avec le clavier (directions, tirs et autres), vous ne pourrez assigner à vos unités que des ordres précis, qu'elles essaieront de suivre de leur mieux. C'est surtout sur ce point précis de l'Intelligence Artificielle, que l'équipe espère bien



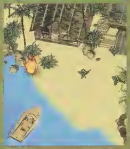
convaincre le plus, que cela soit un public débutant ou les joueurs confirmés. Un peu comme dans le jeu de Microsoft (développé par Avalon Hill) *Close Combat*, il s'agit donc d'un micro-wargame, avec un champ de bataille restreint et des unités individuelles, réagissant à toute sollicitation. Ainsi, le moral des troupes sera un facteur primordial et si vous donnez par exemple l'ordre à trois fantassins d'attaquer de front, et à découvrir un nid de mitrailleuses, vous pouvez attendre jusqu'à la Saint-Ganglun avant qu'ils ne réagissent à vos ordres. Éventuellement, si le terrain le permet, ils essaieront de les attaquer de plusieurs côtés, mais le plus efficace sera peut-être de faire intervenir l'artillerie ou un tank !

Une belle plastique

La réalisation du produit a demandé aux graphistes une attention toute particulière, notamment dans la mo-

délisation et surtout le rendu du plastique avec des textures appropriées. Il est vrai que les modèles de références sont très nombreux, des petits soldats en plastique pullulant sur les bureaux des développeurs, mais il n'était pas facile *a priori* d'imaginer des unités avec seulement une couleur de base : le vert ou le beige ! Les graphistes ont

donc fait un énorme travail sur les reflets, la brillance synthétique des soldats, ainsi que sur les effets spéciaux. Ainsi, attaqué au lance-flammes, un soldat fondra sous vos yeux désespérés, tandis qu'un tir de canon le fera littéralement voler en éclats. Les décors aussi profitent pleinement de la haute résolution pour fournir un environnement riche en détails, et il sera possible de se dissimuler sous les branchages pour tendre des embuscades meurtrières ou moins drôle, de faire tomber son tank dans une rivière ! À la fin action et stratégie, voilà un produit original qui peut en outre facilement faire l'objet d'extension futures : nouveaux scénarios, nouvelles unités... ■



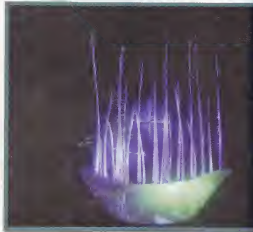
Galactic Conquest

Portal of Succession

La guerre de succession

Les fanatiques de jeux de gestion/colonisation de systèmes galactiques devront attendre jusqu'à l'automne prochain pour découvrir ce soft original possédant en outre une réelle dimension militaire et stratégique.

LOIN DE LA FURIE des jeux en temps réel, voici un produit comme on les aime, fonctionnant selon le bon « vieux » principe des tours de jeu, seul approprié pour permettre une véritable gestion et des stratégies complexes. L'histoire se déroule dans un futur éloigné, alors que cinq races majeures s'affrontent pour l'obtention de la Clef, un artefact très puissant, qui selon la légende permettrait d'entrer en contact avec une entité quasi divine : le Successeur. Ce dernier utiliserait alors cette race pour créer un nouvel univers, laissant les autres races en pleine dégénérescence. Vous pouvez bien sûr choisir n'importe laquelle des cinq races, pour jouer seul ou à plusieurs, chacune possédant avantages et défauts, dans ce jeu qui s'annonce aussi intéressant en réseau qu'en solitaire grâce à une attention toute particulière apportée à l'intelli-



gence des ennemis. Outre le look des aliens, ce sont aussi les vaisseaux et toutes les infrastructures qui possèdent alors un style réellement différents. De nombreux dessins ont été réalisés avant de passer aux phases de modélisation, pour un résultat superbe et une atmosphère de jeu vraiment originale, sans oublier les langues

employées, nécessitant parfois des sous-titres en « human ». Vous croiserez huit autres races mineures, avec lesquelles vous pourrez commercer. Alliances, politique, échanges commerciaux et trahisons constitueront donc une part importante de la stratégie que les joueurs devront élaborer, pour développer leur sphère d'influence et leurs colonies. Avec une cinquantaine de systèmes solaires et plus de 200 planètes, vous aurez largement le temps de coloniser et de construire sur leur surface bâtiments et défenses, tout en gérant votre armada commerciale et surtout militaire. Lors des déplacements de vos flottes, vous devrez aussi faire attention à divers phénomènes tels que des orages cosmiques et des trous noirs, mais une autre originalité du jeu vient de la présence d'une soixantaine d'Artefacts qui vous donneront des pouvoirs supplémentaires. À chaque





Une des grosses originalités du produit est de proposer une résolution des combats en temps réel, via une interface peut-être pas très spectaculaire mais durablement puissante. Sachez tout de même que tous vos vaisseaux pourront être modifiés et équipés différemment, pour être ensuite assemblés en plusieurs flottes. En outre, les graphistes ont bien fait attention à les rendre visuellement très différents, ce qui, en sus de codes couleurs, devraient éviter tout problème de lisibilité lors des combats parfois confus. Encore une fois, l'Intelligence Artificielle des ennemis sera le point crucial du jeu, puisqu'elle leur permettra d'apprendre. Si vous attaquez toujours de la même façon, les adversaires apprendront très vite à contre vos plans d'attaque et il faut donc sans cesse les modifier. Vous pourrez donc défilier avant et même pendant une bataille, la stratégie adoptée en demandant à telle unité de se concentrer



Generation 99 June 1997

Cyclone chez 3DO

Des développeurs juniors

On a cru fini le temps des bricolos de génie qui travaillaient sur un jeu dans leur garage, entourés de pizzas rassis et de bières éventées ! Cyclone Studios renoue avec cette tradition, annonçant fièrement sa moyenne d'âge (moins de 25 ans) et un état d'esprit passionné !



CYCLONE Studios a été créé en 1994 par deux amis, passionnés de jeux vidéo et voulant renouer avec la jouabilité et la créativité des jeux des années 80. Depuis, l'équipe s'est sérieusement étoffée pour atteindre aujourd'hui 35 personnes, progression significative surtout depuis le rachat en 1995 par « The 3DO Company ». Cependant, la plupart des gens qui travaillent chez Cyclone sont jeunes et motivés, tout juste sortis de leur université. En fait, plutôt que d'employer des vieux de la vieille du milieu des jeux vidéo, Cyclone Studios a misé sur la découverte de jeunes talents, cherchant avant tout des gens passionnés et créatifs. Après avoir jeté un premier coup d'œil sur leur premier produit et s'être immergé quelques minutes dans l'ambiance de la société, on ne peut qu'applaudir à cette démarche.

Uprising (titre provisoire)

Outre un autre projet de jeu de rôle, voici le premier titre annoncé seulement pour l'automne 97. Complète-



ment conscient des deux types de jeux qui ont en ce moment le vent en poupe, les Quake-like et les C & C-like, l'équipe s'est attaquée à un problème ardu. Mélanger les deux pouvait en effet sembler des plus délicat, mais après des semaines de travail, Cyclone a réussi à établir un concept de jeu plutôt original. Le scénario vous place à la tête de survivants humains, dans une campagne de reconquête se déroulant sur six planètes à travers une vingtaine de scénarios. Vous aurez en plus bien sûr des scénarios spécifiques sans oublier un mode multijoueur qui autori-

sera jusqu'à quatre adversaires. Le joueur pilote un tank ultra sophistiqué de commandement, le Wraith, qu'il pourra doter de nombreuses améliorations et nouvelles armes en cours de jeu. Vous pourrez en outre gérer son énergie pour booster les boucliers, les armes... et prendre le contrôle à tout moment de certaines unités, comme par exemple une tourelle laser et massacrer une vague d'assaut ennemi. Vous vous déplacerez dans des décors en 3D texturés, possédant beaucoup de relief, grâce à un moteur (Terratech Engine) qui semble à la fois très rapide et qui peut supporter



New World Computing

Racheté l'an dernier par Studio 3DO, cet éditeur a signé avec les jeux de rôle *Might & Magic*, une des sagas les plus populaires du monde PC et Macintosh. Avec des sorties récentes comme *Wages of War* et surtout *Heroes of Might & Magic 2* et l'annonce du jeu de rôle *Might & Magic 6* pour 97 (*Heroes of Might & Magic 3* semblant en outre inéluctable dans le domaine de la stratégie), voici une société à suivre de près.

de très nombreux objets, mobiles ou non à l'écran, sans souffrir de ralentissements (sur la version vuc, on tournait entre 25 et 30 images par seconde sur un Pentium 120). En outre, il est interactif et respecte les lois physiques. Ainsi dans une pente, un tank glissera ou peindra et sous le coup de tirs, vous verrez des cratères se former ! Vous pouvez donc parcourir les zones de combats, tirer sur tout ennemi dangereux... comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, grâce à une utilisation simultanée du clavier et de la souris.

Là où le jeu révèle son caractère stratégique en temps réel, c'est via son interface très simple et intuitive, qui permet à tout moment de construire

bâtiments et de déployer des troupes. Parmi les bâtiments, vous trouverez les classiques QG, tourelles de défenses, usines de constructions de véhicules, casernes... tandis qu'au niveau des troupes, ce seront fantassins, avions (bombardiers ou chasseurs), tanks, etc. Vous devrez aussi gérer l'argent, que vous rapportent certaines constructions, et en édifiant par exemple plusieurs casernes, vous rendrez la mise en service d'un peloton de soldats beaucoup plus rapide. Pour que tout cela soit viable, il fallait une Intelligence Artificielle performante. Ainsi, pour vos troupes, elle communiqueront par message radio la situation (cible détruite, attaque par des unités ennemies...) et réagissent de par elles-mêmes selon leur situation. Quand à l'ennemi, lui aussi deviendra progressivement de plus en plus agressif et dangereux, utilisant au mieux par exemple le soutien aéroporté pour nettoyer une zone avant d'envoyer les troupes terrestres. Le dernier point positif pour l'équipe vient de sa démarche. Avant d'aller trop loin dans le développement du produit, ils ont d'abord élaboré le moteur 3D et l'interface de jeu, qui fonctionnent tous deux déjà très bien. Maintenant, Cyclone a plus de six mois pour nous bichonner cela et assurer au produit une bonne finition ! ■

3DO Studios

Après une première série d'adaptation de ses jeux console sur PC (*Captain Quazar*, *Starfighter*...), ce nouvel éditeur sur le marché PC a acquis un produit essentiel sur Internet : *Meridian 59*. Énorme succès chez les Surfers du monde entier, ce jeu de rôle graphique en 3D ne cesse de faire des adeptes, sans parler de futurs projets toujours sur Internet. Pour vous dire, il est vendu avec Netscape, et Intel n'hésite pas à l'offrir en bundle avec certains de ses Pentium ! L'éditeur vient aussi de sortir aux États-Unis, GameGuru, un logiciel de « triche » pour PC permettant de trafiquer les jeux originaux pour se rajouter énergie, pouvoirs, points de vies... En outre, même s'il ne possède plus la technologie M2 (revendue à Matsushita), 3DO continue à développer pour les nouvelles et peut-être les prochaines consoles de jeu !



Vous pensez multimédia

La solution pour acheter
moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Avec droit d'entrée,
et livraison gratuite.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1^{er} club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CDI et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment renouvelé - plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue. Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (50% -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo (délais garantis par la Poste)

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en deux fois, au comptant, ou par petites mensualités de 250 F.

8 Le Club en direct...

• PAR MINITEL • PAR TÉLÉPHONE

3465 08-36-67-09-65

• ET SUR INTERNET
<http://www.cdclub.com>



9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Plusieurs milliers de titres



Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe Moins de 50 % À oublier
 ★ De 50 à 69 % Faut voir
 ★★ De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★ Plus de 95 % Mythique

TOP DU MOIS		OLIVIER	DIDIER	STÉPHANE	ÉRIC	THIERRY
POD	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
THEME HOSPITAL	HIT	★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★
HARPOON CLASSIC 97	HIT	★★★★	-	-	★★★★	★★★★
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	HIT	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
TEST DRIVE DFF ROAD	HIT	★★★	-	★★★	★★★★	★★★★
MAGIC THE GATHERING	HIT	-	-	-	★★	★★
SCORCHER	-	★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★
DRAGON LORE 2	-	★★	★★	-	★★	★★
G-NOME	-	★★	-	★★	-	-

LA RÉDAC EN FOLIE

Pressée de trouver des idées pour le numéro 100, la rédac a multiplié les réunions, les prolongeant jusqu'à des heures indues. Épuisés, les participants craquèrent un par un et tombèrent le masque.



Stéphane Lavoisard,
pervers père

Vers deux heures du mat', Steph donna les premiers signes de fatigue. Lorsque les mots « nouvelles rubriques » furent lancés, ses yeux s'allumèrent de façon alarmante et il dit « cul ». Quelques sourires et une ou deux remarques salaces d'Éric plus tard, il s'excita à nouveau à la mention du numéro 100 et hurla « gang bang ! » avant de se jeter sauvagement sur Cedric pour tenter de le dépouiller de ses vêtements. Attaché à sa chaise, il arbora un sourire pervers et minauda un « ouï, faites-moi mal ! ». Pour le faire taire, il fallut bien se résoudre à l'humilier en réseau à POD...

Éric Ernaux,
sombre ambitieux

Statique, le regard perdu dans le vide, Éric ne bougeait pas d'un pouce. À 4 heures précise du mat', il se dressa soudainement sur sa chaise et le regard toujours distant, pointa son doigt devant lui d'un geste magistral pour déclamer avec emphase : « QL4 ! ». Silence de commune incompréhension. « Le mag' s'appellera désormais : Qualité Littéraire 4 ! » Il sortit alors un magnum 44 de sa poche et le pointant sur Olivier, hurla d'une voix stridente : « Et j'en serais le rédac' chef, succédant d'insolentes troglodytes ! ». Maintenant, il joue à Theme Hospital en grandeur nature.



Thierry Falcoz,
gros caprice

Vers 5 heures du mat', Thierry profita de la fatigue générale pour assener son « grand projet » : trente pages sur Wacky Wheels, le meilleur jeu du siècle ! Le silence consterné qui s'ensuivit eut des conséquences inattendues. Thierry, après avoir hurlé qu'il ne respirait plus, vira instantanément au violet puis, voyant qu'on le laissait s'asphyxier, il se mit à trépigner en lâchant des « Wacky Wheels » franchement larmoyants. Une claque dans la gueule plus tard, il s'installa, calmé, devant POD, « une vague resucée de Wacky Wheels » selon ses propres termes.

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée
en partenariat avec les magasins Boulanger.

ÉCRIVAIN	RÉDACTEUR	PAGE
*****	*****	P 116
*****	*****	P 106
*****	*****	P 136
*****	*****	P 126
*****	*****	P 138
*****	*****	P 132
*****	*****	P 140
*****	*****	P 142
*****	*****	P 144

TOP JEUX DE RÔLE

N° 95	Diablo	Rizzard	*****
N° 92	Meridian 59	Studio 3DO	*****
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft	****
N° 91	Albion	Blue Byte	****
N° 83	Stonekeep	Interplay	****

TOP SIMULATEUR

N° 90	AH64-D Longbow	E. A./Jane's	*****
N° 87	Warbirds	J. Creations	*****
N° 96	Flying Corps	Empire	*****
N° 93	F-22	Novologic	****
N° 93	Flight Simulator 6	Microsoft	****

TOP STRATÉGIE

N° 94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	****
N° 97	Theme Hospital	Bulfinch	****
N° 91	Z	Warner I. E.	****
N° 88	Civilization 2	Microprose	****

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N° 94	The Darkening	Origin	*****
N° 94	Archimedean	Blue Byte	****
N° 91	Quake	GT Interactive	****
N° 91	Toshinden	Fursoft	****

TOP SPORT

N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft.	****
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	****
N° 91	Links LS	Access	****
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	****
N° 82	Destruction Derby	Pygnosis	****

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	*****
N° 95	Discworld 2	Pygnosis	*****
N° 94	Le cauchemar de PPD	Canal +	*****
N° 93	Tomb Raider	Core Design	*****
N° 93	TimeLapse	Philips	*****

Frédéric Marié, coléreux colibri

Fred déteste les réus. Celui-ci doit en effet rester des heures debout sur un bureau pour avoir une chance de se faire entendre. Et encore... Sa petite voix de crécelle ressemblant à s'y méprendre à la sonnerie du téléphone d'Olivier, il doit sauter sur le bureau pour que quelqu'un finisse par remarquer le mouvement d'air provoqué par l'agitation frénétique de ses petits bras. C'est ainsi qu'il parvient à voler. Je sais, ça paraît dingue, mais il y parvient. Tant et si bien, qu'on dû l'écraser, pour faire cesser l'humble bouddonement. Lesté d'un pin's, il joue depuis à POD.



Olivier Canou, chef d'orchestre

Olivier se fait une idée très personnelle des réunions : il est le chef d'orchestre et l'équipe ses premiers violons ; instrument qu'il exerce par dessus tout. Sa baguette lui sert donc à maintenir un silence absolu. C'est à minuit, qu'il cru entendre Fred toussoter. Malgré ses gesticulantes protestations, il fut roué de coups. Se tournant vers Eric, il sourit et déclara « toi aussi t'as parlé ». Il fallut que la rédaction se serre les coudes pour le maîtriser, mais finalement Eric pris également sa volée. Satisfait (repus) par la réu, Olivier joua à POD avec le reste de l'équipe.

Didier Latil, l'hyperactif

Tandis que chaque membre de la rédaction craignait, Didier resta stoïque, imperméable à l'agitation qui régnait autour de lui. Le silence retombe, vers 7h du mat', c'est Fred qui le premier aperçu un mouvement de sa part. Les yeux toujours fermés, l'air méditatif, concentré, il murmura : « un chât ver-ne de pastis ? Ah ou, c'est pas de refus ! ». Soupçonneux, Olivier s'approcha et lui souffla à l'oreille : « boulot ? »... pour se voir répondre « C'est pas pressé ». « Pas-tis ? ». « Avec plaisir ! ». Il dormait à poing fermé ! Depuis il joue en niveau à Theme Hospital avec Eric.



Theme Hospital

L'infâme en blanc

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : BULLFROG.

GENRE : GESTION.

DATE DE SORTIE : MARS.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MINI : PENTIUM, 16 Mo,

LECTEUR CD 2X.

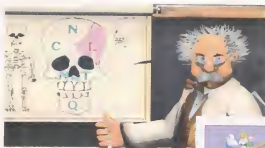
Après Theme Park, où vous deviez manager un parc d'attractions, Bullfrog récidive en faisant de vous un directeur d'hôpital. Votre but ? Et bien, vous faire des squetches en platine ! C'est cynique ? Allons donc !

© 1997 BULLFROG. LE MANAGER D'UN HÔPITAL N'EST PAS UN MÉTIER FACILE. LE MANAGER D'UN HÔPITAL N'EST PAS UN MÉTIER FACILE. LE MANAGER D'UN HÔPITAL N'EST PAS UN MÉTIER FACILE.





Un menu de départ dans le style « tableau noir ». Souvenirs scolaires... ▶



Un hôpital passible... ▲ mais qui manque un peu de personnel soignant.

B EN DITES donc, en découvrant Theme Hospital, le joueur peut légitimement considérer Theme Park comme gentil et bon enfant !

Bon d'accord, à l'époque, vous dosiez lourdement le sel dans les frites (3\$) afin de pousser les visiteurs à une surconsommation de soda (1\$). Certes, vous bidouilliez les chances de gain dans les stands « à lots » (1\$). Oui, vous augmentiez la vitesse de vos manèges (2\$) pour voir vos « cobayes » larguer des litres de vomissures verdâtres (gratuit mais fun)... mais au moins vous ne jouiez pas avec la vie de vos contemporains ! Non, cette fois-ci, c'est plus grave,

Une urgence ! ▶ Vous avez cinq minutes (chron) pour soigner cet accidenté ou la réputation de votre hôpital chutera



vous dirigez un hôpital avec des tas d'individus qui placent tous leurs espoirs entre vos mains. Allez-vous les décevoir ? Allez-vous les renvoyer chez eux sous prétexte que vous n'avez pas découvert le traitement adéquat ? Allez-vous accepter des urgences alors que vous n'avez même

pas les structures médicales pour les accueillir ? Non ! Vous devez soulager tous ceux qui franchissent les portes de votre établissement... de leurs étonnements. Bon oui, on ne se refait pas, vous avez beau revêtir une superbe blouse blanche, gage d'une certaine honorabilité, vous restez un individu cupide et vénal, prêt à tout pour faire du fric. Il faut dire que le système de santé américain, dont s'inspire très librement le jeu, se prête volontiers à un traitement tout à la fois cynique et ludique (voir enca-

Les salles

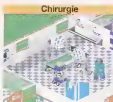
Quelques-unes des nombreuses salles que vous pourrez aménager dans Theme Hospital. Certaines sont réservées à la phase de diagnostic (scanner, analyse de sang, etc.), d'autres au traitement des patients (pharmacie, salle d'opération, Inflator, Elektor, etc.), d'autres encore peuvent faire les deux (service psychiatrique, chambre d'observation, etc.).



▲ Tous vos salariés agissent de manière autonome, mais vous pouvez également les déplacer manuellement en cas de nécessité.



▲ Sur ce plateau de jeu, votre progression de carrière en dix étapes/niveaux.



Cochons de payants !

Pour mieux comprendre pourquoi cette « simulation d'hôpital » possède une dimension marchande exacerbée, il faut savoir que les États-Unis n'ont pas de Sécurité Sociale. On ne s'étonnera donc pas que les patients de Theme Hospital ne versent pas un p'tit ticket modérateur mais payent l'intégralité des honoraires dus à l'hôpital qui les soigne... et c'est cher. Remarquez, c'est un peu de leur faute aussi, il ne fallait pas tomber malade ! (Note d'Olivier : Éric est persuadé qu'en France les soins sont gratuits... Je ne peux malheureusement pas le contrarier puisqu'un préavis de grève d'une seconde à l'autre...)

dé). L'introduction, une scène cinématique assez moche, vous le signale d'ailleurs d'emblée : là-bas, ce n'est pas comme ici.

What's up, Doc ?

Ouais, là-bas, les médecins opèrent leurs patients à la tronçonneuse après avoir vérifié, non pas leurs antécédents médicaux, mais même leurs groupes sanguins... mais si ils sont salvables. Si ils ne le sont pas ? Ils sont balayés dans une oubliette, genre vide-ordures. Ils meurent donc d'une autre manière : pitoyablement, socialement, sans accord médical.

C'est ainsi que ça se passe, aux États-Unis. Oui, aux USA, et ce n'est pas moi mais Bullfrog qui le dit, la santé est avant tout une affaire de gestion, d'investissement, de rentabilité et - mais ça gâche tout - de réputation. Si on peut spolier les patients dans la joie et la bonne humeur, lorsque ceux-ci meurent dans l'enceinte de l'hôpital, ça fait quand même désordre ! En plus, ce genre de bavure peut faire fuir les clients potentiels... fâcheux. Cur, dans Theme Park, vous ne pouvez faire prospérer votre établissement qu'en pressurant lourdement vos patients. Vous devez

Dans la scène cinématique, le docteur joue à Dongeon Keeper. L'action se déroule en 2027, alors... ▼



vriez donc attirer meurt visiteurs en leur proposant un large éventail de services hospitaliers, les faire banquer un maximum et cela aux diverses étapes de leur guérison, puis les relâcher dans la nature relativement sains de corps et d'esprit (pas morts en tout cas).

Charité bien ordonnée...

En fait, dans votre hôpital, le seul service qui ne soit pas payant, c'est de parler à la réceptionniste. Après, l'individu qui s'aventure dans les couloirs de votre établissement va

Si vous avez besoin d'un prêt, n'hésitez pas à aller voir votre banquier. ▼



▲ Une grave épidémie vient d'éclater. Vous avez peu de temps pour soigner tout le monde où les services sanitaires ne vous loupent pas.



Le personnel hospitalier

Les quatre types de personnel que vous pourrez recruter. La réceptionniste aiguille les patients dans l'hôpital. Le thérapeute diagnostique et traite les patients pour la plupart des maladies, il peut également effectuer des analyses psychiatrique, de la recherche fondamentale (équipements, médicaments, etc.) ou des opérations chirurgicales, mais doit dans ce cas être spécia-

lisé dans le domaine. L'infirmière effectue des préparations pharmaceutiques, et peut utiliser quelques équipements. Le technicien se charge de l'entretien des sols, des plantes et des équipements (vous pouvez répartir le temps de travail entre ces trois activités). Ah oui, j'oubliais, il existe un dernier personnage qui débarque parfois sans invitation : la Mort !



Réceptionniste



Thérapeute



Infirmière



Technicien



La Mort

► distribuer de la lune comme si elle ne lui appartenait pas. De toute façon, il n'a pas le choix, s'il veut vivre. Mais bon, tout cela n'est pas votre problème, alors que vous faut-il faire pour ponctionner le patient jusqu'à la moelle ? C'est très simple. Vous commencez votre carrière avec quelques subsides et une bléssée pleine de vide. Puis, par le biais d'une interface aisément maîtrisable, vous choisissez le type de service hospitalier que vous souhaitez ouvrir, dessinez les contours de nouvelles pièces (surface au sol, emplacement des portes) et vous y déposez les équipements appropriés. En règle générale, vous commencerez par installer un accueil, un bureau de médecin généraliste pour les premiers diagnostics ainsi qu'une pharmacie et un office de psychiatrie pour soigner les pathologies les plus courantes. Il faut faire vite car les patients affluent

déjà ! Plus tard, vous installerez également un laboratoire de recherche, il vous permettra de découvrir les nouveaux traitements et équipements nécessaires à l'expansion de votre établissement. Ensuite, vous devrez recruter du personnel : une réceptionniste, quelques médecins (généralistes et/ou spécialistes), une infirmière (pharmacie) et - très important - des techniciens. Si tous occupent une fonction spécifique dans votre établissement (voir encadré), ils se déplacent d'un lieu à un autre en fonction de la demande sans que vous ayez à intervenir (clients en attente,

équipement défectueux, sol couvert d'intrusions, etc.). Il leur arrive également d'aller faire une pause en salle de repos.

Foin ambulatoire

Car si votre personnel est à l'abri de toute pathologie, il se fatigue et son moral peut s'écrouler (souvent pour des problèmes de salaire). Vous devrez donc leur aménager de superbes lieux de travail pour réduire les risques de fatigue, leur installer des salles de repos tout confort pour qu'ils récupèrent plus vite et augmenter leurs salaires en fonction de l'accroissement de leurs compé-

Cliquez directement à l'écran sur n'importe quel individu et vous obtiendrez toutes les informations ▼ le concernant.

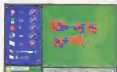


► De nombreux tableaux vous aident dans la gestion des nombreux paramètres de votre hôpital.



▲ La salle de repos. Plus vous la dotez en équipements de loisir, plus votre personnel récupère rapidement.

Cet écran vous permet d'acheter de nouveaux bâtiments. Les taches rouges ? Le rayon d'action des radiateurs.





UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE

1996/97

par ta faute
ton équipe n'ira pas en
finale
de la ligue des
champions
et tu ne pourras t'en prendre
qu'à toi-même



C'EST LE MOMENT, À TOI DE JOUER!



15
ANNÉES
SAC



Le jeu officiel de l'UEFA Champions League.

Philips Media

L'avis d'Éric



Alors d'accord, au regard de sa philosophie vénale donc cynique, ce jeu s'avère très proche de Theme Park, dont il reprend également le style graphique, le principe des p'tites animations cocasses et une certaine « recherche » dans les bruitages. Ceci dit, ne vous y trompez pas, Theme Hospital déborda de « plus » au regard de son prédécesseur : progression en dix niveaux, contraintes spatiales à gérer, nombreux paramètres, événements surprises, etc. Bref, que vous connaissiez ou non Theme Park, vous allez adorer Theme Hospital !



▲ Un docteur surgit régulièrement en bas d'écran pour vous conseiller dans vos démarches et vous informer de certains événements importants.

► tences. Quant aux patients, vous n'aurez de cesse de leur offrir de nouveaux services (payants) donc de nouvelles salles/équipements. Or comme certaines salles nécessitent beaucoup d'espace (scanner, rayons X, bloc opératoire, etc.), vous devrez rapidement acheter un ou plusieurs autres bâtiments connexes pour y étendre vos activités. Bref, vous devrez toujours vous étendre pour mieux satisfaire vos clients et votre appât du gain. Oui, parce que même si leurs animations et les bruitages qu'ils génèrent sont très amusants, les patients sont eux franchement déplorables. Ils arrivent chargés de pathologies grotesques (« grosse tête », hirsutisme, langue à rallonge...), jettent voire déversent leurs saletés au



▲ Après une vague de gastro-entérite aiguë...

Tous les salariés réunis en un seul tableau. Toi, je te garde. Les autres, vous êtes tous virés !

sol, râlent au moindre problème (manque de plantes, cherté des soins, pauvreté des équipements, attente trop longue, absence de W.C., etc.), transmettent des épidémies et se permettent même de mourir devant tout le monde, sans la moindre pitié. Bref, ils énervent... mais il faut les soigner, parce qu'ils peuvent choisir un autre hôpital.

Bilan de santé

Eh oui, vous n'êtes malheureusement pas en situation de monopole : trois concurrents racolent honteusement votre clientèle. Ils sont gérés par le

soit (trois niveaux de jeu) ou vous polluent la vie via réseau, link ou Internet. Oooh, ils n'interviennent pas directement dans votre hôpital, mais leurs performances sont annuellement comparées aux vôtres (valeur globale de votre hôpital, nombre de visiteurs, nombre de patients soignés, etc.). Le bilan s'effectue au terme de cinq ans d'exercice, vous êtes alors consacré « meilleur directeur » ou brutalement démis de vos fonctions. Si vous jouez en solo et assignez les objectifs fixés, on vous proposera alors de développer un nouvel hôpital dans une autre commune, bref d'accéder à une autre « mission » (dix en tout) : plus de bâtiments à occuper, plus d'équipements médicaux disponibles, mais également des objectifs à atteindre plus élevés et une plus grande fréquence de catastrophes « naturelles » (épidémies, tremblements de terre, visite des services sanitaires et même martiens !). Qualité remarquable pour un jeu de ce genre, on découvre à chaque partie un nouveau paramètre sur lequel influencer, de nouvelles stratégies de développement, de nouvelles animations. Tené d'une once de cynisme, façon « tout pour les sous », ce jeu tout à la fois réflexif et rafraîchissant plonge le joueur dans un intense bonheur ludique. Cela faisait longtemps... ■

L'opinion d'Olivier

Bulldog me surprendra toujours... Non pas qu'une chance de voir arriver Dungeon Keeper se dessine à l'horizon mais bien avec ce produit auquel on ne s'attendait pas vraiment. Certes, la maladie n'est pas un sujet sur lequel il est facile de faire rire les foules, et pourtant ils y parviennent. En quelques minutes on a tout compris et votre seul objectif devient vite de trouver de nouvelles machines et de nouveaux traitements pour soulager vos patients, si ce n'est de leurs maux, du moins de leurs économies. Excellent.

INTÉRÊT : ★★★★★



GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	17
DURÉE DE VIE	15

► CONFIS. RECOMMANDÉE.
Pentium 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse

- ✓ Univers drôlatique
- ✓ Vrais objectifs
- ✓ Riche sans être lourd.
- ✓ Scrolling nagen.
- ✓ Des ralentissements.



UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**

1996/97

**tu as marqué
un but d'anthologie
mais tu ne pourras
échapper
à la transpirante amitié
de tes coéquipiers
comme quoi
le succès a aussi son
côté obscur**

C'EST LE MOMENT, À TOI DE JOUER !



CHAMPIONS
LEAGUE



Le jeu officiel de l'UEFA Champions League

Philips Media



**CHAMPIONS
LEAGUE,
1996/97**

**un joueur moyen
dira qu'il veut gagner la**

ligue

**des champions
un bon joueur
ne dira rien
ses pieds parlent**

pour lui



**Le jeu officiel de l'UEFA
Champions League.**

Philips Media



POD

Ça déPOD un max !

Support : PC CD-ROM.

Éditeur : Ubi Soft.

Génie : COURSE AUTO FUTURE.

Durée de jeu : 130 MARS.

Price : ENVIRON 400 F.

Config. min. : P120, 16 Mo de

RAM, CARTE GRAPHIQUE

PERFORMANTE, 70 Mo sur HD.

Après avoir donné la réplique à Mario Kart avec *Street Racer* sur consoles, Ubi Studios poursuit sa lancée automobile sur PC et concurrence cette fois-ci *MegaRace 2* avec un produit dont la 3D est calculée en temps réel et l'intérêt éno (oooo) me.







Les détails des véhicules d'origine sont visuellement très explicites et permettent d'identifier très facilement vos adversaires en mode multijoueur.

Des effets lumineux comme ce superbe lens flare viennent agrémentez votre course.



Un nombre de tours est défini pour chaque circuit en fonction de sa longueur et de sa difficulté.



METTONS TOUT de suite les choses au point, POD se destine aux machines les plus puissantes, c'est-à-dire aux Pentium 120 équipés d'une carte graphique de type ET6000, S3 virge, Matrox, etc., ou aux P166. Si vous possédez un P120 ou même un P133 pourvu d'une carte graphique classique (S3 Trio, etc.), l'animation ne dépassera pas les 10 images/seconde (à moins de jouer en format trame peinte) et la jouabilité laissera à désirer. POD est un jeu caméléon, dont la qualité varie de tout

au tout selon votre configuration. Il faut également savoir que POD est à l'origine un jeu développé pour le processeur MMX d'Intel (d'où l'absence de mode VGA ou même 256 couleurs) et vise davantage à promouvoir les nouvelles technologies qu'à exploiter les actuelles. La version commerciale de POD gère aussi

un large panel de cartes accélératrices 3D comme la 3Dfx, la PowerVR et quelques autres. Je n'aurais pas discuté cette politique, excluant les joueurs les moins fortunés pour privilégier « l'élite » (la minorité ?) de joueurs passionnés, ceux investissant régulièrement dans leur bécane. Tous les ans, un titre joue les produits d'ap-

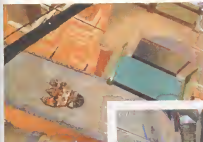
En tout état de cause, les travaux sont garantis. Et, cette araignée géante n'y est pour rien dans ça.



En multijoueur, vous disposez d'un temps limité pour configurer votre véhicule.



Les réactions sur les bas-côtes ne servent pas à amortir le choc en cas d'accroche, mais à vous compliquer un peu plus la vie.



▲ Le rendu à haute résolution : introduction vidéo réalisée en utilisant l'ajustage et l'usage de POD

Les bandes lumineuses bleues ne servent à rien sinon à faire joli. C'est réussi non ?



gel et un développeur supporte le nouveau processeur d'Intel. Ubi Soft ne fait que reprendre le rôle qui avait jusqu'à échoué à Origin (Wing Commander 2, Ultima 8) et l'étend aux cartes accélérées 3D. Au final, on y gagne en qualité, mais à quel prix ? Enfin... Le système évolue ainsi depuis toujours sur PC, et qui sait, avec un peu de chance la standardisation des cartes 3D permettra

Avec POD, Ubi Soft a tenté de créer le jeu de course automobile ultime

aux développeurs PC d'avoir les coudées franches pour quelques années (autant de répit pour nos portefeuilles). Sur Pentium « normal », POD perd logiquement de sa « superbe », textures et décors ayant été peints dans l'optique MMX. per-

mettant d'obtenir un rendu plus clair et lissé. Vous voilà prévenus. Mettons maintenant entre parenthèses ces précisions techniques pour nous intéresser au jeu.

C'est PO' Dlt

Avec POD, Ubi Soft a tenté de créer le jeu de course automobile ultime. Ils ont ainsi disséqué les références du genre et passé des heures à ex-tirer ces petits plus ludiques qui ont fait leur succès. POD n'aurait pu être qu'une créature hybride, le Frankenstein de la course auto,

mais les concepteurs ont visiblement fait un gros effort d'intégration pour créer un produit homogène. Le plus important de ces petits plus est bien entendu le mode multijoueur, permettant à huit pilotes de s'affronter sur une course simple ou un cham-



▲ Point d'attention : l'interface d'Ubi Soft a été soignée pour rendre le jeu plus agréable à jouer. (à droite, l'écran d'un jeu de POD)



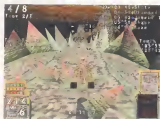
▲ La nuit, les points de repère sont au mieux... (à droite, l'écran d'un jeu de POD)

pionnat. Il est possible de jouer par modem, link, via Internet et même en écran split. Que demander de plus ? Un mode coopératif ? Mais il existe. Deux joueurs peuvent décider de former une équipe pour en affronter une autre, leurs points étant alors additionnés pour décider de l'équipe gagnante. Évidemment, une telle option génère fréquemment des scènes de ménage « calculant » celles de *La guerre des Roses*. Vous pouvez aussi laisser vos meilleurs temps sur le Net sous la forme de Ghosts, l'idée géniale étant de pouvoir améliorer ces temps en chargeant et en affron-

Voici quelques images des cinq nouveaux circuits et des trois nouveaux véhicules qui seront téléchargeables sur le site Internet d'Ubi Soft à partir du 1^{er} mars, date officielle de la sortie de POD multiformat.



Surtoit, le cas
tourner. Dans ce
genre de situation
les pilotes adverses
essayent de
vous pousser.



► tant les meilleurs Ghosts (un Ghost est une course où la réminiscence du meilleur véhicule apparaît à l'écran pour jouer les fièvres). Le support Internet permet également de charger tous les 15 jours un nouveau circuit et une nouvelle voiture, assurant au jeu une durée de vie tout à fait exceptionnelle pour une course automobile futuriste. Autre point fort de POD : le nombre de circuits et de véhicules proposés. Jusque là les simulations auto (F1 mise à part) se contentaient d'une fourchette de quatre à huit circuits ; le produit Ubi en propose sei-

Il est même possible de dissuader des obstacles pour bloquer la route ▼ a les lancinent



▲ Je n'ai qu'un 5/10. Ne se retourne pas en regardant sur le jeu le bloque le passage

ze d'origine, sans compter ceux qu'il est possible d'aller pêcher sur le Net. Huit véhicules au look très particulier sont également disponibles, doublant la moyenne du genre.

Y a POD justice

Bien sûr il ne s'agit que de chiffres et quantité n'a jamais été synonyme de qualité... du moins jusqu'à aujourd'hui. Les circuits de POD constituent en effet des modèles d'originalité et de créativité. Chacun possède sa propre « personnalité » : Pompei met l'accent sur les virages, City avec ses textures trompe-l'œil nécessite une concentration de tous les instants, Downtown est une ville en plein travaux où les routes barrées par des plots peuvent tout aussi bien dissimuler des raccourcis que des culs de

sacs. *Plant21* est un circuit improvisé à l'intérieur d'entrepôts labyrinthiques, *Galleria* (mon préféré) propose quant à lui un raccourci à triple facettes. Après un saut majestueux, si vous le prenez trop haut ou trop bas vous perdez 8 secondes, si vous parvenez à le prendre pile poil comme il faut (au mieux) vous en gagnez 6 ! Chaque circuit comprend en

Il est possible de jouer par modem, link, via Internet et même en écran split

effet un raccourci : ainsi qu'un passage dérobé permettant de réparer son véhicule et peut être joué à l'envers (reverse mode). Les décors sont superbes et possèdent tous une touche graphique unique. Vous apercevrez sur le bas côté du circuit Alderon un

La version 3Dfx

La plus belle de toutes les versions (elles sont toutes en 85000 couleurs) est incontestablement la 3Dfx, avec des effets de lumière, des reflets et une fluidité encore jamais vus. Sur P90 la moyenne est de 30 à 40 images/s, de 40 à 50 sur P120 et de 50 à 60 sur P166 ! Les textures lissées rendent justice au travail des infographistes sans pour autant tirer partie de certaines spécificités techniques de la carte. Sachez également que sur P90 je n'ai pas constaté le plus petit ralentissement en jouant en écran split !



GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18

La version Pentium

Cette version n'est réellement fluide que sur un P166 ou un P120/133 doté d'une carte graphique pêchée. Ce qui est tout de même rare pour un jeu en haute résolution et 85000 couleurs. Il est également possible de jouer en format cinémascope pour gagner quelques images/s, de supprimer ciel et textures, ou encore d'entrelacer l'écran en affichant une ligne sur deux (mais là, c'est très moche). Une option du menu principal vous donne de toute manière un accès direct à votre carte graphique pour effectuer les réglages qui s'imposent.



GRAPHISME : 15
ANIMATION : 08 (Carte graphique classique).
13 (Matrox et autres).

Les archanges de la mauvaise foi

« Hé l'autre ! Si tu m'as battu d'abord c'est parce que mon PC il est moins bien que le tiens ! » C'est même pas vrai ! On échange et tu verras que je te bats encore ! » Cette conversation vous paraît irréelle ? C'est que vous n'avez jamais entendu Olivier et Stéphane K. (PC Fun) jouer en réseau à POD. C'est tout bonnement surréaliste. Honnêtement, ils ont dû échanger quatre fois de bécane et ont même été jusqu'à changer de clavier pour que l'un d'eux s'avoue vaincu. Et non, je ne dirais pas lequel à déclaré forfait (sinon je suis viré).



voitures crashé, une partie de Cocon est surplombée d'une gigantesque araignée, un embranchement sur Veldland vous permet d'admirer un pont détruit qui peut même servir de tremplin aux plus téméraires, etc. Bref, on ne s'ennuie pas. Certes, sur Pentium normal le résultat est loin d'être aussi convaincant qu'avec une 3Dfx par exemple, et même en SVGA/65000 couleurs, les textures manquent de finesse.

RoPOD de vitesse

Si les circuits sont intéressants, les voitures, elles, sont paramétrables. Cinq critères (vitesse, accélération, adhérence, braquage, freins) vous permettent d'adapter chaque véhicule à votre façon de piloter (vous avez le choix entre « suicidaire, téméraire, prudente ou kamikaze »). L'idéal consiste à booster au maximum vi-

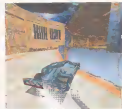
tesse (100) et accélération (100) au détriment des freins (0), tout en privilégiant l'adhérence (70) sur le braquage (30). Même si les voitures réagissent globalement de la même façon, on peut observer de petites différences entre chacune. Certaines sont plus lourdes, difficiles à manœuvrer, d'autres sont moins résistantes ou véloces (et quelques-unes ont été des savanettes dans une vie antérieure). Mais les différences sont

somme toute assez peu marquées entre deux engins réglés de façon identique. Sur le circuit, votre véhicule sera bien sûr amené à subir des dommages et joue souvent au petit poucet avec sa carrosserie. À vous de garder un œil au scanner vous informant de l'étendue des dégâts, car ces derniers se manifestent souvent au niveau de la vitesse de pointe ou du braquage, votre voiture ayant alors tendance à survivre. La gestion des dégâts est donc importante, surtout en mode championnat où ils sont conservés de circuits en circuits, et vous obligent à réparer régulièrement. Autre point fort de POD : l'intelligence des pilotes gérés par l'ordinateur, particulièrement retards en mode Hard. Trois niveaux de difficulté sont en effet proposés et le plus difficile (en définitive le plus amusant en solo) vous confronte à

POD en Kit



Sur le site internet de POD (<http://www.abisoft.fr/pod/FRENCH/france.html>) vous trouverez huit fichiers .3DS correspondant au squelette fil de fer des huit véhicules d'origine de POD. À vous de les modifier et de les renvoyer à Ubi. Les meilleurs seront sélectionnés et modifiés de façon à pouvoir être intégrés au jeu.



▲ 'Yahou' ! de 940 à 300 km/h en 10 secondes, mais quel pied !

La version MMX

Testé sur Pentium 166 MMX, on a constaté que sans égaler la finesse de la version 3Dfx, les textures sont plus lissées que sur Pentium « normal ». L'animation est également un poil plus fluide (environ 20 images/s) et l'ambiance sonore profite des capacités Dolby Surround du processeur Intel.



GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18



▲ La lutte pour la première place est très intéressante de temps en temps.

L'avis de Thierry

★★★★★

Certains reprochent à ce jeu de ne rien apporter au genre et ils ont raison. *POD* n'apporte rien, il cumule tout ce qui a fait le succès des courses automobiles depuis des années : variété des circuits (16 d'origine), mode multi-joueur, qualité des décors, architecture ouverte, jouabilité et maniabilité parfaites, etc. On regrettera simplement qu'il faille une carte accélératrice 3D ou un processeur MMX pour l'apprécier à sa juste valeur et qu'en deçà du P166 le jeu ne soit fluide et jouable qu'avec la crème des cartes graphiques.

► des adversaires recourant aux pires méthodes pour gagner. Certains tentent de vous sortir de la piste, voire de vous pousser dans le vide quant le circuit le permet, tandis que d'autres vous coltent au pare-chocs arrière (très perturbant !) pour vous pousser au pire moment (celui où vous vous apprêtez à franchir un bras d'autoroute vous pénalisant d'un tour supplémentaire si vous ratez votre saut). Le fait de commettre une erreur n'est pas éliminatoire et en mode Hard il vous sera très difficile de finir une course avec plus de quelques secondes d'avance sur vos concurrents. La jouabilité est donc excellente et extrêmement motivante y compris pour les joueurs n'ayant aucune affinité pour ce type de jeux. On regret-

De nombreux éléments de décor sont animés comme cet énorme *▼* manège.



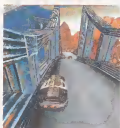
★★★★★

INTÉRÊT

GRAPHISME	15	✓ Multi-joueur.
SON	14	✓ Design des circuits
ANIMATION	14	✓ Jouabilité parfaite.
DURÉE DE VIE	16	✓ Config nécessaire.

► **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
Pentium 166, 32 Mo de Ram, carte PCI ou Pentium 99 avec carte 3Dfx.

► **CONFIG. MINIMALE :**
Pentium « normal ».



Si vous voulez une vraie simulation de course, c'est la bonne direction à prendre.

► Ces retours d'expérience sont destinés pour éviter de se faire décevoir par un concurrent trop proche.

tera simplement qu'une fois les circuits maîtrisés, il sort si facile de finir le championnat en première position. Un mode Very Hard aurait été le bienvenu. Pardon ? Oui. Éric, un mode Very Easy également... De toute manière, l'intérêt de *POD* réside avant tout dans son orientation résolument multijoueur. Un jeu à ne manquer sous aucun prétexte, surtout si vous possédez une 3Dfx ou une config MMX. Quant aux autres, je leur conseille d'essayer la version shareware, disponible normalement depuis le 15 février.

Thierry Falcoz

Le contre-avis de Cedric

Il est vrai que *POD* possède de nombreux circuits, tous splendides, surtout avec une 3Dfx où il atteint des sommets jusqu'à la météo. Aussi, en réseau, le jeu prend toute sa dimension avec les «pousse-toi ou j'te mets dans le fossé» habituels et ô combien agréables quand Thierry s'écrase contre le mur. Malgré tout, le mode solo est vite lassant et n'apporte rien de plus qu'un simple jeu de course de voitures. À noter aussi le besoin d'une grosse config (surtout en réseau) pour en profiter pleinement. Bref, déçu.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'opinion de Fred

Par sa jouabilité et sa rapidité, *POD* est un des premiers jeux sur PC méritant vraiment le label arcade ! En plus le pilotage des voitures s'avère plus pointu qu'il n'y paraît, chacune disposant de caractéristiques propres. Malgré tout il faut bien garder en tête que pour sentir l'ivresse de la vitesse vous gagnerez, il vous faut une bécane très puissante... Mais justement la version 3Dfx, par sa beauté et sa fluidité, est tout simplement à tomber par terre. *POD* est peut-être le jeu qui vous décidera à investir dans une carte 3D !

INTÉRÊT : ★★★★★

L'opinion d'Éric

POD constitue une véritable pub pour les cartes 3D ! Si vous possédez une modeste P90 mais, oh bonheur, une 3Dfx, vous n'allez pas en croire vos yeux : ce jeu est fluide et rapide comme aucun jeu de course ne l'avait été auparavant. En plus, il est superbe, mieux que *Megarace 2* mais en 3D temps réel ! Alors, bien sûr, si vous n'avez qu'un P166, *POD* sera moins spectaculaire mais vous profiterez néanmoins, comme pour la version 3Dfx, d'une gestion des adversaires macro et d'un dosage de difficulté exemplaires. Ébouriffant !

INTÉRÊT : ★★★★★

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

12 Magasins en France

PENTIUM ou 686 PCI

Carte mère Chipset Intel Triton
256 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE intégré
16 Mo ext. à 128 Mo
Disque Dur QUANTUM B.F. Pio4 2,5 Go
Lecteur 3 1/2 HD
Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à 2
Clavier 105 t., souris, minitour
Ecran haut de gamme 14" p. 0,28 SMILE
SVGA couleur, B.R., MPR2, N.E.

Configuration donnée à titre d'exemple tout
autre assemblage possible sur demande.

Pour tout renseignement concernant
l'offre GSM téléphonez au 05.61.25.21.27



**Avec chaque
configuration
achetée, HIROSHI
GROUP vous offre
un GSM PHILIPS
FIZZ***

*Sous réserve de disponibilité d'un téléphone compatible du modèle
et sous réserve de la validité des cartes SIM.

HIROSHI SUR INTERNET !!

HTTP://www.planete.net/~nash2
et bientôt 3615 HIROSHI



CYRIX P166+

5870 F^{inc}

CYRIX P200+

6870 F^{inc}

Pentium 120 INTEL

5470 F^{inc}

Pentium 133 INTEL

5720 F^{inc}

Pentium 166 INTEL

6920 F^{inc}

Pentium 200 INTEL

8320 F^{inc}

Pentium 166 MMX

7670 F^{inc}

Pentium 200 MMX

9170 F^{inc}

Groupez-vous !!!

calculez vos
nouveaux tarifs ...

**Remise de 3%
pour 5
configurations.**

**Remise de 5%
pour 10
configurations.**

**Nous consulter
pour autre Oie.**

Options sur configurations :

Mini Tour/Grande Tour	+100 ttc/+200 ttc
Shuttle Triton III 256 Ko	+50 ttc
Shuttle Triton III VX 256 Ko extensible 512 Ko	+100 ttc
Shuttle Triton III HX 256 Ko extensible 512 Ko	+150 ttc
Shuttle 512 Ko de cache pipeline burst	+100 ttc
Dur 2,1 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+150 ttc
Dur 3,2 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+450 ttc
Dur 3,8 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+900 ttc
Radio Trio 53 64UV+	+50 ttc
RAM pour carte vidéo	+100 ttc
15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE	+550 ttc

Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 AOL ou SMILE chromaclear	+850 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE DL	+2000 ttc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 p.0,25 SMILE chromaclear	+2500 ttc
Ecran 17" 1600x1200 NOKIA 447ED p.0,25 Trinitron	+3600 ttc
8 Mo EDO de RAM supplémentaire	+250 ttc
Souris Microsoft 2/Clavier Natural Microsoft	+90 ttc/+270 ttc
Windows 95 OEM ICD/ Pack Office Pro 95 OEM ICD	+650 ttc/+1190 ttc
Windows NT 4.0 OEM	+1150 ttc
Word 95 + Publisher 95 + Money 95 DEM	+1190 ttc
Works 95	+290 ttc

24H par échange standard (sauf écrans & imprimantes) Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O.

Les écrans SMILE, sont garantis 2 ans pièces et main d'oeuvre dont 1 an sur site

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
12 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner TRUST
4800 dpi.
1590 F^{ttc}



Enceintes
25W
120 F^{ttc}



3.5" TRUST box 30
90 F^{ttc}
3.5" VERBATIM box 70
30 F^{ttc}



BIG FOOT
2,5 Go
1790 F^{ttc}



SIMM 4 Mo
125 F^{ttc}

SIMM 8 Mo
250 F^{ttc}

SIMM 16 Mo
500 F^{ttc}



CD-ROM BX
690 F^{ttc}

Forme

14" SMILE 1414VL MPR2, BR, NE 1024x768	1440 ttc
15" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024	1990 ttc
15" ADI MPR2, BR, NE 1280x1024 ou SMILE cromaclear	2290 ttc
17" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024 DL	3440 ttc
17" SMILE cromaclear 1280x1024 p.0.25 (tube NEC)	3940 ttc
17" NOKIA 447E0 1600x1200 p.0.25 Trinitron	9040 ttc

Notbooks

Formidables petits portables à 1000000 francs (prix)
"RENTREMENT" pour tous les modèles, toutes les couleurs

Memories / Disques Durs

SIMM 1 x 32 bits 70ns (72 pins) 4 Mo	725 ttc
SIMM 2 x 32 bits 70ns (72 pins) 8 Mo	250 ttc
SIMM 4 x 32 bits 70ns (72 pins) 16 Mo	500 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Fireball Tempest	1640 ttc
Disque dur 2,5 Go Quantum Big Foot	1790 ttc
Disque dur 3,2 Go Quantum Fireball Tempest	2090 ttc
Disque dur 3,8 Go Quantum Fireball Tempest	2540 ttc

Cartes mères / CPU

Carte mère Pentium Chipset Intel Triton Pipeline Burst 256 Ko évol.	
P200 avec ctrl E-IDE + 2S + 1P 2IF Shuttle VX	680 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 256 Ko évol. P200	
avec ctrl E-IDE + 2S-1P 2IF Shuttle VX ext. S12 Ko	730 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 256 Ko évol. P200	
avec ctrl E-IDE + 2S-1P 2IF Shuttle HX ext. S12 Ko	780 ttc
Ventilateur pour CPU	30 ttc
Pentium 120 INTEL i33 INTEL	770 ttc/1020 ttc
Pentium 166 INTEL	2220 ttc
Pentium 166 MMX INTEL	2970 ttc
Cyrix 166+/Cyrix 200+	1170 ttc/2170 ttc
Pentium 200 INTEL	3620 ttc
Pentium 200 MMX INTEL	4470 ttc

Peripherals

Lecteur CD-ROM X3 TOSHIBA ou GLOSTAR	690 ttc
Lecteur CD-ROM X12 HITACHI ou TOSHIBA	940 ttc
Upgrade Wave Table 32	190 ttc
Carte son 16 bits stéréo IDE 3D 100% cpt.	190 ttc
Carte son Sound Blaster 16	440 ttc
Carte son Sound Blaster 32	690 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 PnP	990 ttc
Carte son + Wave 32 100% cpt.	380 ttc
Carte tuner FM	140 ttc
Haut parleurs 25 W	120 ttc
Haut parleurs 80 W	180 ttc
Haut parleurs 300 W	290 ttc
Claviers MIDI TARGET	350 ttc

*Prix modifiables sans préavis, tarifs indicatifs à la hausse comme à la baisse, pour tous les modèles.

Cartes graphiques

S3 Trio 64UV+ 1 Mo	340 ttc
S3 Trio 64UV+ 2 Mo	340 ttc
S3 Virge 2 Mo	440 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (IOM)	840 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (Boîte)	990 ttc
Matrox Mystique 4 Mo (IOM)	1090 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo	1640 ttc

Imprimantes CANON

Jets d'encre couleurs	
CANON BJC 240	1190 ttc
CANON BJC 4200	1690 ttc
CANON BJC 620	2590 ttc
CANON Laser LBP 465 WPS	1990 ttc
CANON BJC 4550 A3/A4	2790 ttc
Kit photo realism pour 4200 et 240	300 ttc/250 ttc

Mouse

Souris Microsoft 2	130 ttc
Souris blanch	40 ttc
Lecteur 3,5"	150 ttc
Clavier 105 touches	80 ttc
Clavier Natural Keyboard Microsoft	350 ttc
Joystick / Joypad	65 ttc
Lunette Virtuel 3D	690 ttc
Boîtier mini tour	240 ttc
Boîtier moyen tour	340 ttc
Boîtier grand tour	440 ttc
Tiroir extractible pour disque dur	120 ttc
Scanner à plat TRUST 16 M de coul.	
1 passe 4800 dpi.	1590 ttc
1 passe 9600 dpi.	2650 ttc
Scanner à défilement 1 pass, 16 M. ce coul 4800 dpi.	1290 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA/PCI	150 ttc/200 ttc
Fax/Modem/Minitel 33600 bauds :	
US Robotics Interne	890 ttc
Olivetti Self Memory	1340 ttc
Sony externe 33600 bauds Vocal	840 ttc
Streamster 800 Mo	800 ttc
Onduleur S25 VA	890 ttc

Location PC + Graveur

PC + logiciels à 1000 F/mois + 5000 F/week	
CD-ROM vierge + gravage de vos données	140 ttc
CD-ROM vierge "HIROSHI GROUP" 74 mn	45 ttc
Graveur de CD-ROM MITSUMI + soft + 1 CD offert	320 ttc

*Coffre sécurisé inclus

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

La Cité des Enfants

Une vie en Miette

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PSYGNOSIS.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 370 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2 66,

8 Mo de RAM, CD-ROM 2X.

*Le film de Caro et Jeunet
était beau... et même
plus encore, fascinant !*

*Dans une ambiance
respectant parfaitement
celle du long métrage, ce
jeu d'aventure vous
propose aujourd'hui de
vivre l'action dans le rôle
de Miette. Balade
au cœur d'une
ville fantôme.*



nts Perdus

A surrealist painting depicting a dark, industrial interior. Large, rusted metal beams with prominent rivets crisscross the frame. In the upper right, a large, glowing green sphere is visible. Below it, a small, dark, mechanical-looking object sits on a flat, light-colored surface. The overall atmosphere is mysterious and industrial.



▲ Dommage que toute cette belle eau verdâtre ne soit pas animée !

Question délinquance, c'est l'horreur. Il y a même des cretins qui volent les poignées de porte ! ►



SI JE VOUS dis « un jeu en 3D texturée dans lequel le joueur incarne une héroïne en vue extérieure », vous pensez immédiatement à Tomb Raider, le célèbre jeu d'action édité par Eidos. Et bien, désormais, vous devrez également inclure « La Cité des Enfants Perdus » dans les réponses possibles. En effet, cette adaptation ludique du film de Caro et Jeunet répond exactement aux mêmes critères ! Vous en doutez ? Non, c'est

#\$\$\$ impossible de mettre la main sur ▼ les gants Mapa !



Vous engagez un dialogue ▲ et il se déroule automatiquement, aucun choix à effectuer. Pratique !



Des affreux viennent d'enlever ▲ les enfants de notre belle cité ! Bon, ben, tant pis alors

vrai... juré, crêché ! J'oublie seulement de préciser, à la seule fin d'entretenir un suspense balaisant, que La Cité des Enfants Perdus est un jeu d'aventure et que l'héroïne n'a rien - mais alors rien - à voir avec Lara Croft ! Douze ans, 1m 20, plutôt maigrichonne, une robe rouge et un pull rayé, des bras beaucoup trop longs pour elle, Miette se déplace légèrement volée, avec une extrême prudence, discrètement, presque furtivement. Pas d'action acrobatique, pas d'énormes revolvers, pas de déhanchements lascifs, pas de formes voluptueuses... mais une jolie petite frimousse et des gestes enfantins. Plus qu'une enfant, Miette incarne l'enfance. L'enfance exploitée, maltraitée, dépossessionnée par les (villains) adultes. L'enfance qu'on écrase, étouffe, anéantit. L'enfance qui souffre quoi ! Le pire, c'est qu'on a

besa savoir que l'opposition enfant/adulte remonte au moins à l'apparition du livret scolaire, que ce manichéisme primaire se retrouve un peu partout (films, pub, etc.), que cet antagonisme générationnel est constamment de banalité... on marche quand même !

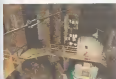
Oliver Twist... again

À peine aperçoit-on ses déplacements un peu gauches, à peine entend-on sa petite voix fluette, que notre tendresse enveloppe déjà ce petit bout de femme qui a poussé trop vite à l'ombre des rues. Bref, on l'aime ! Il faut dire que Miette ne dépareillerait pas dans un roman de Dickens, du genre « Oliver Twist ». Orpheline, livrée à la rue, exploitée et maltraitée par les adultes qui l'entourent, il est presque de votre devoir de la libérer du joug des tyrans pour ensuite la pu-



▲ Les scènes cinématiques s'intègrent parfaitement dans le jeu. Ici, Oné me sauve des griffes du méchant gardien de phare.

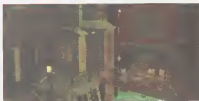
Je réfléchis en investissements ►
après avoir échangé un objet avec
Boule, un autre pensionnaire
de l'orphelinat



▲ La Cité des Enfants Perdus
a inspiré des sites italiens «
très agréables à l'œil



La séquence cinématique ►
l'introduction effectuée en panoramique
de la ville « comme dans le film »



Un regard éclairé

Un éclairagiste ayant participé au tournage de la Cité des Enfants Perdus passe dans nos locaux, s'arrête devant le jeu, veut essayer... et hop, cela donne une interview express !

Gen4 : Parlez-nous rapidement du tournage de la Cité des Enfants Perdus.

La Cité des Enfants Perdus, c'est un mois et demi de maquette, 250 constructeurs pour le décor, une surface de 4000 m² d'eau bourrée de fluorine et agitée par des machines à vagues, une longue phase d'étalement des couleurs après tournage (pas de filtre), bref, un énorme travail de la part de l'équipe technique.

Et Caro dans tout ça ?

Et bien, si la plupart des lieux de la direction d'acteurs et Caro de la direction artistique. Caro supervisait donc le film sur les versants décor, costume, éclairage, etc. De ce point de vue, et au regard de sa réputation de perfectionniste, il a dû largement intervenir dans la conception du jeu.

Et que pensez-vous du jeu ? Trouvez-vous qu'il respecte l'ambiance du film ?

Et bien, si la plupart des lieux en intérieur sont nouveaux, c'est exactement la même ville... à la ruelle près ! Les couleurs, les zones d'éclairage... rien à redire, l'esthétique des lieux est très conforme au film. Un seul truc me chagrine : la mer est complètement immobile, on dirait du lino vert. Par ailleurs, l'effet de profondeur 3D sur les décors est moyennement rendu, un peu comme si on avait relooké en 3D des graphismes 2D. Cela dit, malgré ça, chapeau ! Parce que, pour l'ambiance, c'est tout simplement parfait : décors, animations, musique, bruitages, voix... on s'y croirait !

▲ Moralité de cette enquête : on a toujours besoin d'un os à moelle

der vers une émancipation salvatrice ! Pour cela, et parce que je ne doute pas en tout instant de votre compassion, vous devrez guider Miette à travers les dédales obscurs de la Cité des Enfants Perdus, une ville rebaptisée ainsi car les enfants qui y vivent disparaissent un à un dans de mystérieuses conditions. Vous l'aideriez d'abord à accomplir les larcins que lui ordonne la Pieuvre, la directrice

Miette ne dépareillerait pas dans un roman de Dickens, du genre « Oliver Twist »

tyrannique et cupide de l'orphelinat dans lequel elle est pensionnaire. Puis, vous lui permettez de retrouver l'origine des disparitions d'enfants, ceci afin d'y mettre un terme (à moins bien sûr que vous n'aimiez pas les enfants, dans ce cas, je vous suggère d'arrêter le jeu 15 minutes avant la fin). Comme vous pouvez le constater, le scénario du jeu reprend plutôt fidèlement celui du film qui l'a inspiré. Cela dit, vous vous en doutez, à

scénario identique, progression dans l'intrigue différente. Je vous rappelle en effet que vous êtes en présence dans un jeu d'aventure !

Y'a un os

J'aborde donc immédiatement le sujet qui fâche : La Cité des Enfants Perdus est bâtie sur une structure de progression à l'ancienne, façon « je ramasse tout ce que je vois, on verra plus tard à quoi ça sert ». Oh, une bouteille, oh, un sac de bulle, oh, un os à moelle... allez hop, on ramasse ! Remarquez, au regard du côté « nécessaireux »

de Miette, il est presque (néo) réaliste qu'elle glane tous les déchets « recyclables » qui traînent dans la rue, le problème est ailleurs. Car si les énigmes, quoique pas toujours faciles, peuvent être résolues sans trop forcer sur l'interface synaptique, les exigences absurdes de certaines d'entre elles (rares, heureusement) vous laisseront sans voix. Prenons un exemple de problème : l'Armoire qui contient l'argent que Miette doit dé-



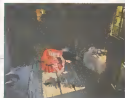
◀ L'Armoire, l'os
collecteur n'est
« Oubliez-le »,
classique

Admirez ici le passage de Miette d'une zone de lumière à une autre d'obscurité. En plus, l'assombrissement des textures s'effectue de manière progressive !



▲ L'apport de la nourriture à l'alcoolique du village, non par charité mais parce que son vin m'intéresse !

La gestion des ombres portées n'intègre malheureusement pas les sources de lumière environnantes.



► rober est parcourue d'un courant électrique ; sachant d'une part que le dit courant disparaît lorsque le tiron d'une caisse enregistreuse est ouvert et d'autre part que ledit tiron se referme rapidement, comment Miette va-t-elle bloquer ce \$@%& de tiron et accéder enfin à l'argent ? Non, ni avec une barre de fer ni avec un bouteille... mais avec un os à moelle ! Vous l'avez donné à un gros chien en début de jeu et il ne veut pas vous le rendre sans vous arracher un bras ? Et bien, vous pouvez recommencer l'aventure au début, c'est fini ! Autre situation dans laquelle le jeu s'arrête prématurément et de manière assez arbitraire (mais là, c'est normal) : vous fâchez un méchant adulte. Dans ce cas, hop, vous êtes

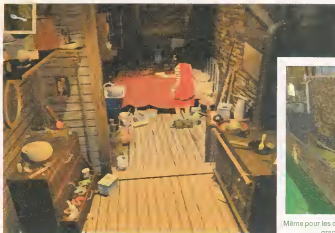
jeté dans une cave obscure ! Vous avez alors droit à trois tentatives d'évasion, trois manières différentes de sortir cette maudite cave, mais après ces trois chances, un « Game Over » s'affichera à l'écran. Vous pourrez alors reprendre une sauvegarde. Voilà, voilà...

Venise, en plus beau

Autre léger problème lié au scénario : celui-ci n'est pas des plus palpitants. Cette histoire dépourvue d'humour,

plus réaliste que fictive (même si le scénario de base tend vers la fable), un peu trop réflexive pour être franchement « émotionnante », n'est pas assez chargée en tension nerveuse, en sursauts dramatiques, bref en suspense, pour qu'on accroche vraiment. Du coup, malgré toute notre tendresse pour la petite Miette, on suit ses pérégrinations avec une certaine distance, peu impliquée dans ses déboires. En fait, notre motivation de joueur, celle qui nous fait continuer sans relâche, nous la devons plus à l'atmosphère exceptionnelle du jeu, parfaitement fidèle à l'ambiance du film. À commencer par les décors (en 3D texturée, SVGA, 256 couleurs), de cette superbe cité à l'architecture labyrinthique. Parcourez de ciout

Les objets mêmes invisibles à l'écran, se manifestent pas le biais d'une petite fenêtre facilitant ?



Même pour les décors les plus simples, les concepteurs et graphistes ont effectué un travail remarquable.



▲ Je suis petit et je suis...
« On ne peut donc s'incruster
dans une rue balayée pour échapper
à la police. Éléphantaire »

Je suis bloqué. La solution ►
est dans la zone condamnée et dans
la camionnette. non ?

verdâtres, malheureusement figés, elle a des allures de petite Venise, éclairée d'une luminosité parfois verte, parfois orangée, elle prend même des contours de ville ouïgoue... ou cauchemardesque ! Quant aux intérieurs, surchargés d'objets finement détaillés, souvent baignés de tons bleutés (dans l'obscurité) ou orangés (après avoir allumé la lumière), ils sont eux aussi superbes. Bref, c'est beau. Pourtant, l'effort le plus remarquable se situe du côté des animations des personnages, entièrement en 3D. Conçues par Motion Capture, elles sont parfaitement réalistes.

Alors d'accord, certaines actions souffrent d'une sorte de temps d'arrêt avant exécution, mais Miette marche, court, recule, s'accroupit, ouvre des portes, monte et descend des escaliers avec une charmante suavité. On apprécie en particulier la gestion différentielle de la lumière sur l'héroïne qui passe et sort des zones de lumière par dégradés progressifs (voir encadré). Bref, la réalisation est irréprochable, y compris dans l'interface « clavier », très accessible. Un bon jeu donc, mais trop classique pour être un chef d'œuvre. ■

Éric Ernaux



▲ Pas de superlatif : ce type m'empêche de contribuer à une liste de la Cité. Un très bon jeu !

L'avis d'Éric



Réaliser une adaptation ludique de La Cité des Enfants Perdus n'avait vraiment rien d'évident. Le pari est pourtant gagné. Esthétique des lieux, réalisme des animations, confort de l'interface... les concepteurs ont créé un vrai jeu, fidèle à l'ambiance du film ET intéressant. On déplore seulement le peu d'originalité des modalités de progression, votre but étant toujours d'accéder à une nouvelle partie de la ville par un usage opportun (et contraignant) des objets glanés ça et là. Un jeu d'aventure classique donc... mais fascinant.



À l'inverse de Tomb Raider, dans lequel la caméra suit l'héroïne, les changements d'angle de vue s'effectuent ici par zone. Il arrive cependant qu'un vieux appareil photographique se mette à clignoter dans un coin de l'écran. Dans ce cas, vous pourrez choisir entre deux angles de vue par simple pression sur la barre espace.



HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	18	✓ Esthétique d'ensemble
SON	17	✓ Ambiance fidèle.
ANIMATION	17	✓ Réalisme animations.
DURÉE DE VIE	13	✓ Grande linéarité.

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 60, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ Pas très palpitant.
✓ Animations séquences

Magic the Gathering

Châteaux de cartes

FORMAT : PC CD-ROM.

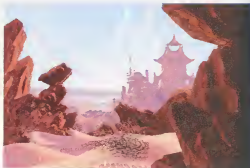
ÉDITEUR : ACCLAIM.

GENRE : JEU DE CARTES ANIMÉ.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : P 90, 16 Mo, CD 2x, Win95.

Les fous du jeu de cartes Magic qui rêvaient d'assister à une représentation graphique animée de leurs combats de mages vont être ravis. Acclaim a effectivement mis en scène toute la cohorte de monstres et sortilèges dans une adaptation... particulière.



Les scènes cinématiques sont jolies, vaguement « rapportantes », mais très peu nombreuses. ▼

Voilà ma modeste maison ▲ de campagne. Devinez un peu à quoi on y joue durant les week-end ?



RÉSUMÉ DES épisodes précédents : Magic the Gathering, tous les aficionados le savent, est le jeu de cartes à jouer et à collectionner le plus ruineux au monde (et aussi le plus prenant !). Sans expliquer les règles en profondeur (elles sont de toute manière très simples), rappelons que Magic met en scène deux magiciens belliqueux motivés par un seul objectif : éradiquer l'adversaire le plus rapidement possible en invoquant des créatures et

en lançant des sortilèges. Le choix de cartes est tellement vaste que leurs multiples combinaisons et enchaînements possibles rendent les parties variées et terriblement intéressantes. Il était donc probable que les éditeurs, attirés par un principe de jeu novateur, ne tardent pas à l'adapter au jeu vidéo. C'est chose faite presque deux éditeurs, Acclaim et Microprose sortent quasi simultanément leur version micro de Magic. Ces deux éditeurs sont donc sur le point de s'affronter

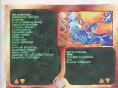
par Magic interposé, comme deux joueurs enragés ! D'abord, il est rassurant de constater que leurs adaptations diffèrent sur plusieurs points. Là où Microprose propose une reconstitution plutôt plan-plan du jeu (cartes représentées fidèlement que l'on pose sur la table et résolution au tour par tour), Acclaim a pris la liberté de transformer Magic en petit jeu de stratégie en temps réel. Entendons par là que les magiciens prennent place sur des cartes vue de dessus, et que leurs créatures comme leurs sortilèges apparaissent à leurs côtés aussitôt invoquées. Il ne reste plus qu'à les sélectionner pour leur assigner leur cible.

A priori, ce parti pris est une très bonne idée car voir enfin un Serra Angel, une Manticoire ou une boule de feu en action était certainement le désir de tous les dingues de Magic. A priori. Car malheureusement, bien qu'en SVGA, la représentation graphique est loin d'être réjouissante. En fait, elle est tellement sommaire qu'il est tout juste possible d'identifier les différents types de créatures, sans parler des sortilèges qui ne ressemblent pas à grand-chose.

ing : Battlemage



▲ En combattant bravement, peut-être aurez-vous la chance d'admirer ce superbe écran il change selon les magis



▲ Les novices devront passer du temps dans la bibliothèque à apprendre le rôle de chaque carte.



▲ Lorsqu'on invoque une créature, on doit faire glisser sa carte dans la case supérieure. Peu pratique donc



▲ La représentation des cartes n'est malheureusement pas aussi réussie que ce qu'on avait en droit d'espérer.

Si l'idée de départ était excellente, les développeurs n'ont de toute évidence pas su l'exploiter convenablement. Voyons maintenant comment se déroulent les parties. Tout d'abord, deux modes de jeu sont proposés : les duels et la campagne. Le premier est une partie classique, le second est un entraînement de plusieurs dizaines de duels, dont l'enjeu est la domination du monde de Concordor. On envisage des terrains, chaque fois qu'ils sont occupés par un adversaire, un combat départage l'heureux propriétaire.

Le premier magicien à posséder les trente territoires gagne évidemment la campagne. Si ce dernier mode de jeu est réservé aux parties en solo, le duel permet à plusieurs joueurs humains de s'affronter, même s'il est toujours possible de jouer contre l'ordinateur.

De longs préliminaires

Avant de se lancer dans un duel, il est recommandé d'aller dans le menu bibliothèque afin de préparer son jeu. On peut ainsi y incorporer les cartes

de son choix, parmi un choix plutôt complet. Ceux qui ne connaissent pas Magic devront évidemment prendre connaissance de toutes les cartes, sous peine de se retrouver totalement perdu durant la partie.

Une fois les différents sorts sélectionnés, on choisit un terrain (il y en a trente), un adversaire et on lance la partie... enfin !

L'écran de jeu est organisé assez simplement : le terrain (pas très grand) est vu du dessus. En haut, des cases donnent les renseignements suivants : mana disponible (elle s'obtient en posant certaines cartes, c'est le nerf de la guerre), carte sélectionnée, points de vie des joueurs et cartes en main. Pour plus de clarté, il est possible (et chaudement recommandé) d'afficher ses cartes à l'écran, bien que cela nuise beaucoup à la vue générale. Pour en jouer une, il suffit de la faire glisser, de cliquer dessus (et bien entendu, d'avoir le mana requise pour s'en servir). Quelques secondes plus tard, la créature invoquée apparaît aux côtés du magicien. Un clic gauche permet de lui donner des ordres (attaquer, bloquer, se déplacer) et un clic droit, d'utiliser son pouvoir spécial si



▲ Le pays de Concordor est une province de Dominia, monde bien connu des bons joueurs de Magic !

L'avis de Luc-Santiago



Si Magic : Battlemage était destiné au grand public, c'est raté. La bonne connaissance des cartes que le jeu implique, la rapidité des parties et la réalisation animée risquent en effet de décourager les novices, qui ne maîtriseront le jeu qu'au prix d'un investissement de temps conséquent. Quant aux fous de Magic dans mon genre, ils risquent d'être légèrement déçus par cette adaptation « stratégie temps réel ». L'option Campagne, très intéressante, sauve heureusement le jeu du deux étoiles.



▲ Non, ce n'est pas Risk, c'est le mode campagne où l'on doit conquérir des territoires ! Et sans jet de dés.

▶ elle en possède un. Au bout de quelques minutes d'entraînement, on maîtrise à peu près la situation et on est en mesure de disputer des parties convenablement, en dépit d'une interface peu pratique. Effectivement, chaque fois que l'on donne un ordre à un monstre ou qu'on cible un sortilège, il faut désactiver la représentation des cartes pour revenir à la vue terrain... Sans parler des cartes que l'on doit faire glisser dans une case



Pour mieux apprécier ▶ les combats et l'effet des sorts, on peut heureusement zoomer sur l'action !



▲ La vitesse du jeu dépend malheureusement directement de celle de votre processeur. Sur un P90 c'est trop lent.

Combat épique entre mon ▶ élémentaire de feu et ce pauvre lion des savanes (qui est en train de mourir).

déterminée pour être jouées. Inutile de dire qu'au début, on se prend souvent les pieds dans le tapis.

Rapidooooo

Contrairement au jeu de Microprose, celui d'Acclaim est en temps réel. Les très bons joueurs de Magic ne seront donc pas déçus puisque les cartes fusent dans tous les sens, rendant ainsi les parties rapides et sans aucun temps mort, à la limite du stress ! Les terrains étant de dimensions raisonnables, on voit toujours arriver les escouades de créatures ennemies, ce qui permet de repousser. Toutefois, la partie stratégie s'ap-

plique plus à la manière dont on combine ses cartes qu'à la gestion de ses troupes : on n'a pas toujours le temps (même si c'est possible) de bloquer passages ou ponts, et on se concentre davantage sur les invocations et l'accumulation de mana.

Le temps réel rend les parties très courtes : deux ou trois minutes suffisent généralement pour défaire son adversaire (ou se faire exploser en beauté par l'ordinateur, qui se débrouille pas mal !). Il faut donc agir vite, ce qui implique une parfaite connaissance de toutes les cartes et une bonne dextérité. ■

Luc-Santiago Rodríguez



▲ En campagne, il faut parfois négocier pour rallier les magiciens neutres à sa cause (forcément juste !).



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	11	✓ Parties rapides
SON	10	✓ Fidèle à Magic
ANIMATION	11	✓ Campagne
DURÉE DE VIE	14	✓ Interface

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 120, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✓ Gros config
✓ Sons

FAMME CH PRODUCTS

ACCESSOIRES

CD VIERGES

CD vierges GOLD 74mm certifiés 6X

De 10 à 29 CD 44 F le CD

De 30 à 49 CD.....43 F le CD

50 CD et plus 42 F le CD

Frais de port : 60 F pour 10 CDR, + 10 F

par tranche de 10 CDR supplémentaire.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F[illegible]

100

[illegible]

DATE TIME / 'H / 'M / 'S

Group name: Adults

[illegible]

JEUX & INTERACTIFS

PI CHIMPON PHASE	Reggie Lohme	Pangloss	240 P	VERTICAL SHOT	240 P	
ROCK GIBBS II	776 P	Reggie Lohme	L'Idol	240 P	VERTUAL SEX SHOT	240 P
NOTED LARK	35 P	CYBERX VP (2 Cdn)	245 P	VERTUAL TOP Model VP	275 P	
STY BODACIOUS	85 P	CyberX/Experience VP (4Cn)	290 P	VERTUAL VALERIE 2	265 P	
STY BEAUTIES	195 P	DEBORAH MANGA VP	265 P	Zana White Dile Xper VP	365 P	
STYERS	85 P	DIVA X / Ariana NP	265 P	ZANA WHITES LE TRAPPE		
				DE L'AMOUR VP	265 P	

—

Bon de Commande à expédier en faveur de DELTAROM

2, Rue Emile Rathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex

Tel : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Name _____	Ref. no. _____
------------	----------------

Nom	Prénom

Adresse _____

Code postal Ville Tel.

☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat☐ ou par carte bancaire N° _____

Date expiration CB __/__/__ ☐ Je certifie être majeur + signature

SIGNATURE _____ (pour CDROM charme)

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

Référence	Prix
<input type="checkbox"/> Portion pour Colonne 240/480: 32 F pour les CDROM <input type="checkbox"/> Livraison par Chronopost 24h: 69 F pour les CDROM Minéral 60 F par colonne. Chrono nous conseille	Port 20...

Harpoon Classic 97

Tora, Tora, Tora !

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : I-MAGIC.

GENRE : WARGAME.

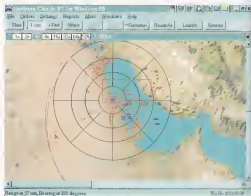
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MIN. : P 90, 16 Mo, CD 2X, Win95.

La bataille navale, c'est rigolo, mais ça devient vite lassant. Alors pour corser un peu les choses, la nouvelle version de Harpoon propose de gérer des conflits aéromaritimes sur de multiples théâtres d'opérations. Tout le monde sur le pont !

HARPOON... Pour tous les fans de wargame, ce nom est synonyme de nuit blanche. Pour les autres, il évoquera indifféremment la chute à la balaine ou au cachaï (au harpon)... Et c'est normal : en 500 temps, Harpoon combait tous les joueurs qui prennent le temps de l'assimiler. À tel point que des extensions et surtout, une suite ne tardèrent pas à paraître, histoire de prolonger le plaisir. Malheureusement, Harpoon 2 ne remporta pas tous les suffrages et c'est

156 mètres, tourelles de 76 mm, flottaison hésitante, ce rafiot est une épave - il date des années 60 !



▲ Un dukiste moyen y verra une cible. Un joueur de Harpoon quelque chose de beaucoup plus évolué.

sans doute le cœur battant que les vieux routards de la stratégie attendaient cette nouvelle version. Eh bien ! Après ces longues années (presque sept ans !), ils risquent fort de remplir et d'enfiler leur vieille nomenclature de stratégie. D'abord, même si plusieurs années ont passées, l'interface ne semble pas avoir beaucoup évolué. Elle est ardue, quasi hermétique pour le profane. Quant à la représentation, elle est d'un minimalisme presque militaire ! Bien sûr, quelques photos digitalisées traînent par-ci, par-là, histoire de montrer qu'en dépit des apparences, Harpoon Classic 97 a survécu à l'évolution multimédia ! Mais les « wargamers » purs et durs le savent, l'essentiel n'est pas là. Des petits bateaux en ombre chinoise ou des avions en crochet de mouches ont beau parsemer les cartes, ce n'est pas cela qui risque de

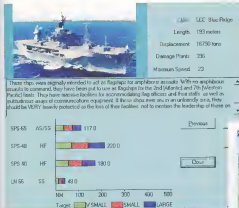
les faire têter. À cette étape du test, il est peut-être utile de préciser que les amateurs, la bécassine quoi, n'a strictement rien à faire avec Harpoon Classic. La profondeur du jeu, le niveau tactique et la complexité des actions sont tellement inhabituelles que seuls les plus concentrés peuvent espérer jouer. Même si « jouer » n'est peut-être pas un terme très adapté à ce... simulateur de conflits. La notation du jeu et l'appréciation de son intérêt s'adressent donc avant tout aux puristes. Pour un « dukiste » moyen, voire un diaboloteur fou, Harpoon ne vaudrait pas une étoile.

Maintenant que nous sommes entre gens de bonne compagnie, examinons la bête. Grâce à plusieurs tableaux, dont une vue générale du théâtre d'opérations, le stratège en chef pourra gérer efficacement (et longuement) un grand nombre de

L'avis de Luc-Santiago



Amateurs, passez votre chemin, la nouvelle version de Harpoon comblera les rois de la stratégie et aux seuls. La richesse tactique, la complexité, les détails et les informations techniques exhaustives rendent ce monstre indispensable à tous ceux qui apprécient les wargames longs et tueurs de neurones. L'austérité de l'interface et la représentation graphique sommaire donnent même l'impression de suivre un cours particulier de l'école de guerre navale. Préparez les torpilles, les mines et les missiles... Tube un... feu !



▲ Ah ! le m's coulé mon Ticonderoga ? D'accord BS ! - Touché, c'est mon LCC Blue ridge, zut !

Avec un peu de chance, on peut même apercevoir le monstre du Loch Ness... Ha non c'est un SS Nacken !

conflits mondiaux. Chaque unité se dirige indépendamment des autres (même s'il est possible de les grouper) et ont toutes leur rôle à jouer. Les sonars des sous-marins détectent efficacement les bâtiments ennemis tandis que des avions équipés d'armements adéquats pourront harpauer des sondes afin d'affiner la détection. Tous les paramètres (vitesse, distance de tir, armement, etc.) se gèrent très finement tandis que l'on peut choisir sa flotte et ses forces aéronavals parmi une liste exhaustive d'engins de guerre. Les deux cents scénarios assurent une bonne durée de vie, déjà garantie par la résolution très longue de chaque partie, et la gestion simultanée d'un grand nombre d'unités.

Supermarché de la guerre

La base de données agrémentée de photos a été mise à jour et offre des informations très détaillées sur différents types d'engins (avions, sous-marins, bateaux). Tirant d'eau des bâtiments, portée des missiles, caractéristiques des mines, tout a été pris en compte au risque de saturer le joueur ! On peut ainsi maîtriser efficacement tous les aspects de ses forces et régler finement déplacement,

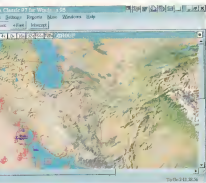


▲ Bonjour lieutenant : je vois que vous n'avez toujours pas changé de lessive...

ments, détection, attaques, enfin presque tout. C'est tout juste s'il ne faut pas avoir fait l'école de guerre navale pour profiter de toutes les options ! Je l'ai déjà dit, le novice risque fort d'être perdu tandis que l'habitué



Pour piloter ce A-6, il faudra se rebattre sur USNF 97... Ici, on le regarde, on clique dessus et c'est tout !



(et encore !) sera comblé par une telle profusion d'options. Comme le jeu tourne sous Windows 95 (sans DirectX, il s'agit donc d'une interface Windows classique avec multitouchage à la pogo), l'ergonomie du jeu est très agréable d'autant plus que la représentation des cartes a été améliorée. Pour compléter le tout, un éditeur de niveau et une option multijoueur sur Internet sont également incluses. Harpoon Classic 97 est donc à ce jour le jeu le plus ultra du wargame aéronavale, uniquement réservé aux joueurs les plus fanatiques.

Luc-Santiago Rodriguez

Si vous ne faites pas un zoom sur ce théâtre d'opération surcharge, vous risquez de ne pas voir grand-chose !



GRAPHISME	09	✓ Complet
SON	10	✓ 250 scénarios
ANIMATION	10	✓ Interface
DURÉE DE VIE	18	✓ Étape à mort

CONFIÉ, RECOMMANDÉE :
Pentium 100, 16 mgo, cd 24

Austérité
Graphismes

Test Drive Off Road

Les roues de l'infortune

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : EIDOS.

GENRE : ARCADE.

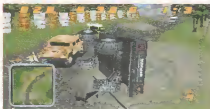
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 370 F.

CONFIG. MIN. : P 90, 16 Mo, CD 2x, 115 Mo dd.

Piloter des véhicules tout-terrain à quatre roues motrices sur des circuits accidentés, ça ne manque pas de piquant, surtout lorsqu'on peut sortir du parcours en toute liberté. Prêts à être secoués comme des pruniers ? Alors, en voiture Simone !

C'EST TOUJOURS avec grand plaisir que l'on découvre un nouveau jeu de course, résolument orienté arcade. C'est effectivement l'un des meilleurs moyens de s'amuser en évitant la surchauffe cérébrale, en donnant libre cours à ses talents de conducteur du dimanche. Test Drive semble à première vue très prometteur, puisqu'il offre la possibilité de livrer des courses endiablées à bord

Elle est décidément très résistante cette voiture. Même renversée, elle repart !



▲ Bien que les dénivelés paraissent sur les cartes, les voitures restent à l'épreuve de l'huile et à l'acier !



Les raccourcis sont souvent ▲ de petits chemins de terre, signalés sur la petite carte. Ouvrez l'œil !

◀ Les voitures dérapent de la même manière sur les différents types de sols. On n'est pas dans Rally Championship !

de gros véhicules rompus aux parcoures les plus tordus.

Après quelques parties, on se revient rapidement à l'esprit : Big Red Racing. Ce dernier partage en effet avec Test Drive des commandes rudimentaires, une simplicité d'utilisation et une ambiance légèrement « fous du volant ». Les voitures foncent, dérapent, négocient avec plus ou moins de bonheur virages, bosses et chocas, tout en essayant d'accrocher les adversaires. On est donc très loin d'une simulation réaliste, et très proches du jeu rigolo qui ne nécessite pas de prise en main. La caractéristique essentielle de Test Drive est de permettre aux joueurs d'explorer

la totalité du terrain, exactement comme dans Monster Truck Madness. Si en théorie cela autorise petites promenades et cross en toute liberté, en pratique, on usera de cet atout pour emprunter des raccourcis ! Mais attention, il n'est pas question pour autant de tricher en coupant trop souvent dans les virages, puisqu'un certain nombre de « check points » sont répartis sur les circuits et qu'il ne faut donc pas en rater un. Pour les découvrir, il existe plusieurs moyens : filer les adversaires grâce à l'ordinateur qui connaît les parcours comme leur poche, ou lancer des courses sans se préoccuper de la première place, de manière à visiter entièrement le



▲ En SVGA, le jeu est magnifique mais trop gourmand en ressources : il ne réserve à la Pentium 166 mini

La Chevrolet ► échappe de Monster Truck est certes impressionnante mais ça ne vaut pas une bonne Jeep !



teman. Une fois bien repérés, les petites routes de terre ou les passages cachés peuvent effectivement aider à gagner les courses.

Une animation poussive

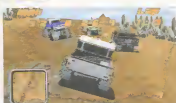
Après avoir sélectionné la voiture de son choix parmi cinq différentes (dont une Land Rover, une Jeep et une « Big foot »), on choisit entre plusieurs modes de jeu : la course unique ou le championnat, durant lequel on concourt sur 12 circuits disponibles. Comme dans Destruction Derby, chaque victoire apporte un certain nombre de points, aidant le pilote à grimper dans un classement général. Trois types de paysages sont disponibles (désert, montagne enneigée ou campagne verdoyante) et sont déclinés en plusieurs tracés différents. Bonne surprise : les voitures sont très

bien modélisées et offrent des pilotages variés. Si la Land Rover accroche bien dans les pentes, son accélération laisse beaucoup à désirer, tandis que la Jeep atteint le 60 Mph en quelques secondes mais éprouve de grandes difficultés à remonter les fossés. Quatre roues oblige, la conduite de ces monstres n'a pas grand-chose à voir avec celle des voitures traditionnelles. Et c'est précisément là que le bât blesse : le pilotage est loin, très loin même, d'être agréable. En fait, il est impossible de doser vitesse et rayon de braquage : tourner le volant d'un millimètre équivaut à braquer comme une brute tandis qu'il est impossible de stabiliser son allure. Il faut donc y aller par petites touches, ce qui rend l'usage du joystick très problématique. Il est également hors de question d'appuyer sur le champignon, car au moindre choc, la voiture se déforme et opère un tête à queue qui, invariablement, place le joueur dans le sens inverse du circuit. C'est peut-être réaliste (?) mais la jouabilité en pâtit plus qu'un peu. On le voit, le charme et le fun de Test Drive Off Road sont malheureusement altérés par un pilotage très hasardeux. Et puisqu'on en est aux réclamations, que dire des exigences du programme ? Même s'il autorise

L'avis de Luc-Santiago



On ne peut pas reprocher à Test Drive Off Road de ne pas être rigolo. Surtout lorsqu'on joue à deux sur un écran scindé. On regrette donc amèrement que ce jeu d'arcade n'offre pas un pilotage plus pratique et surtout, une animation un peu plus fluide. La majorité des joueurs devra effectivement se rabattre sur la VGA, ce qui est très frustrant, vu les superbes graphismes que propose la résolution SVGA... Une version spécialement conçue pour les cartes 3D serait donc souhaitable et pourrait grandement améliorer la jouabilité.



« Il n'y a malheureusement aucune option multijoueur, mais on peut cependant jouer à deux sur écran scindé. »



trois résolutions, le SVGA est uniquement réservé aux Pentium 133 et plus (et encore, j'ai vraiment cru que ma bécasse allait en crever), à condition de mettre textures et clipping au minimum. Pour profiter des graphismes en haute résolution, veuillez s'il vous plaît acquiescer un Pentium 200. Du plaisir brut, certes, mais à quel prix ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Le Roadblock ► arrive dans tous les lieux. Deal pour acheter son Pentium et classement



▲ Le mode course est très amusant mais un peu dur à jouer. Deal pour acheter son Pentium et classement



GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	12

« CONFIS, RECOMMANDÉE Pentium 166, 16 Mo de Ram lecteur CD-Rom quadruple vitesse »

- ✓ Sortir des circuits.
- ✓ Graphismes.
- ✓ Parcours variés.
- ✓ Pentium 166 mini
- ✓ Pilotage.

Scorcher

Bille en tête

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SCAVENGER/GT INTERACTIVE.

GENRE : ARCADE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

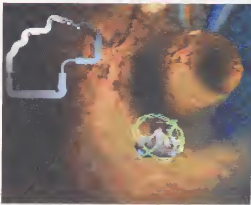
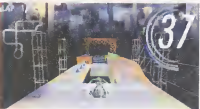
CONFIG. MIN. : P 60, 8 Mo de RAM, CD 2X.



▲ Les décors extérieurs témoignent du soin apporté aux graphismes et à la variété des décors.

PRÉSENTÉ pour la première fois lors de l'E3 1995, Scorcher n'était alors censé sortir que sur console 32 bits. Le jeu a finalement été adapté sur PC et constitue à ce jour la seconde incursion de Scavenger dans le monde micro, la sortie de l'arlésienne into the Shadows étant sans cesse repoussée. Jeu d'arcade classique dans son concept, Scorcher innove par une approche un peu plus originale. Au lieu de vous confiner dans un engin profilé à la POD ou la Wipe Out, ce jeu vous enferme dans une cage sphérique (on fait une moto entourée d'un champ de force), lointaine cousine de l'engin de tortue du nulissime *Fortress* et de l'appareil à trigs cyber du *Cabaye*. Mais contrairement aux cages des deux exemples précités, celle de Scorcher n'est pas fixée au sol comme un vulgaire vélo d'appartement, elle est lancée à pleine vitesse sur des circuits hésitant entre le grand huit et le chantier de construction. Succession d'obstacles toujours plus retords, d'ascensions vertigineuses, de chutes ne l'étant pas moins, de virages à fleur de prélices, de tunnels se jouant de la pesanteur, les six circuits du jeu demandent une attention de tous les instants, un cœur solide et un entraînement intensif avant de pouvoir être terminés... à la dernière place ! Car en plus de devoir rallier des check-

Les embranchements sont parallèles à l'artère principale au ▼ tracé précalculé.



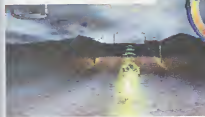
▲ Les tunnels sont légions dans Scorcher, tous superbement éclairés et dotés de textures du plus bel effet.

Protégées par un bouclier de force sphérique, des motos futuristes lancées à pleine vitesse sur des circuits en 3D précalculée s'affrontent pour la première place. Second jeu PC de Scavenger, ce produit peut-il espérer faire de l'ombre à POD ?

points dans un temps imparti, sous peine de se voir éjecter du championnat, vous devrez affronter cinq concurrents « engagés » comme vous dans une superballe. Et pour finir premier vous devrez avoir recours à tous les moyens mis gentiment à votre disposition par les gentils (mais somnolents) concepteurs de Scorcher.

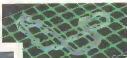
Course à bulles
Des bonus jonchent ainsi le circuit et ne demandent qu'à être collectés. Bien sûr, il faudra déjà parvenir à vous en saisir, certains étant juchés sur des murets, d'autres vous obligeant à quitter quelques instants la piste au risque de faire une chute malheureuse. Si vous y parvenez, ces bo-

En mode Practice vous n'aurez pas accès qu'aux quatre premiers circuits si vous n'avez pas découvert les autres en championnat.



▲ Les triangles verts sont activés en passant sur certaines zones et boostent la vitesse de votre engin.

Les vous permettent de booster votre vitesse durant quelques secondes ou de donner un certain nombre d'impulsions à votre bulle pour lui faire franchir des obstacles ou des fosses pleines de vide. Certaines zones sur les circuits activent quand à elles des pistes accélératrices pendant un court laps de temps et s'avèrent parfois à double tranchant comme vous ne manquerez pas de le constater par vous-même. La réalisation vous permet quant à elle d'admirer le savoir-faire de Scavenger en matière de 3D, celle-ci donnant l'illusion d'être en temps réel alors qu'elle est en fait précalculée, d'où des décors soignés et



◀ De nombreux obstacles peuvent être détruits à une certaine vitesse, les bonus en tête de liste.



Mieux vaut avoir le cœur bien accroché et le sens de l'équilibre dans une telle situation.

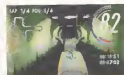


vanés, alternant entre les extérieurs champêtres ou urbains et les intérieurs à architecture torturée. En revanche, l'animation n'est correcte sur P120, (et a fortiori P90) qu'à condition de jouer sous Dos et en basse résolution. Si vous possédez un P166, vous pouvez essayer de jouer en SVGA, mais ce mode constitue visiblement un rajout de dernière minute. L'écran de jeu étant tassé horizontalement. Pour finir Scorcher et découvrir tous les ennuis, il faudra vous armer de patience, les plus difficiles devant

L'avis de Thierry



Malgré une jouabilité étudiée, des circuits au tracé intéressant et une réalisation correcte, Scorcher m'a déçu et surtout très vite ennuyé. Manque d'originalité et absence de mode multijoueur constituent deux impairs majeurs et la preuve évidente que les infographistes ont davantage participé au développement de ce jeu de course que les concepteurs. Un petit produit donc, amusant durant quelques parties et même prenant lors des toutes premières, avant de le devenir d'une toute autre manière après quelques heures de jeu.



◀ Certains circuits vous obligent à reprendre très loin de votre point de chute et à recommencer jusqu'au sans faute.

être relais dix, vingt, trente fois avant que vous parveniez à mémoriser leur tracé et rallier tous les checkpoints dans le temps imparti. Autant vous dire que si vous n'êtes pas fans de ce type de jeu, la lassitude ne met pas longtemps avant de poindre le bout de son nez. D'autant que Scorcher est vite répétitif et les bonus peu nombreux. Seule une option multijoueur aurait pu sauver ce jeu du relatif anonymat où son concept usé et sa faible durée de vie le confine par avance. Mais le jeu ne propose pas d'option multijoueur... ■

Thierry Falcoz



▲ Seule solution pour vous sortir de ce mauvais pas : prendre un peu d'alun et sauter.



GRAPHISME	16
SON	11
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	10

■ CONFIG. RECOMMANDÉE
Pentium 90, 16 Mo de Ram
lecteur CD-Rom double
vitesse

- ✓ Décor sympathiques.
- ✓ Circuits bien pensés
- ✓ Bonne maniabilité.
- ✓ Option multijoueur ?
- ✓ Répétitif
- ✓ Faible durée de vie.

Dragon Lore 2

Souffle court

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : CRYO I. E.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX2 66, 8 Mo, CD 2X.

Deux ans après la sortie du premier volet, Werner Von Wallenrod reprend du service et s'engage à nouveau dans une longue quête parsemée d'embûches. Il y a des dragons, des gobelins, des lutins et des scoubidou, bref, on va s'amuser comme des fous !

BEN NON, on ne va pas s'amuser des masses ! À quelques variations près, Dragon Lore deuxième du nom s'avère en effet être la suite du premier en trois CD-Rom (au lieu d'un seul). Un jeu qui, certes, corrige les quelques problèmes rencontrés dans le premier volet, en particulier les voix françaises ridicules et une interface hasardeuse... mais un jeu qui conserve quand même l'essentiel de la précédente mouture, ses qualités comme ses défauts. Les qualités se trouvent indubitablement dans ce qui fonde le

Vous croyez que ce superbe écran est fixe ? Et bien, non, il sort tout droit d'une superbe séquence cinématique !



▲ Le palefrenier m'explique comment voyager en Dragonet. Euh, et pour les bagages ?

Un plan fixe (en SVGA) extrait ► de la séquence d'intro. Vous ne trouvez pas que ce type ressemble à Cane, le méchant de C & C ?



l'ubel « Cryo ». À commencer par un scénario de base dans la lignée Hérité-Fantasy sans excès d'imagination mais plutôt sympathique. Souvenez-vous... dans le premier épisode, vous incarniez un jeune guerrier - Werner - soucieux de venger la mort de son papouet chéri, un Chevalier Dragon de haut vol. Vous le fîtes sans fautes et en fîtes sautiller, limite fat. Mais voilà, malgré cet acte d'héroïsme, malgré l'anneau de feu des Wallenrod que vous a légué votre père, malgré le regard et le sourire crétin que vous affichez sur certains

écrans du jeu (preuve évidente que vous êtes le fruit de nombreux mariages consanguins), la cour princière n'est toujours pas sûre de votre hérédité et vous refuse le titre de Chevalier Dragon. Ben oui, je sais, c'est dégueulasse... mais théoriquement un Chevalier Dragon est toujours associé à un authentique dragon, avec de vraies ailes/dents/griffes/flammes, or vous... non.

Label et la bête

Pour accéder à l'une des plus hautes marches de la hiérarchie aristocratique et pouvoir ainsi, tel Lancelot, vous taper la princesse en toute impunité, vous, Werner Von Wallenrod, allez donc devoir retrouver Marmach le Dragon de Feu et renouer avec lui le pacte d'alliance qui le lie à votre famille. Ouais, le Dragon de Feu... pas de chance ! Vous auriez préféré tomber sur le Dragon des Nunges, sans doute moins douloureux... mais bon, tout le monde vous regarde, il est trop tard pour reculer. En plus, vous venez d'apprendre qu'en dehors du palais, il y a des cohortes d'affreux (gobelins, orcs et démons) qui se sont portés volontaires pour vous mutiler sans



▲ Petit regret : les séquences cinématiques sont encadrées dans une fenêtre visuelle et non en plein écran.

ménagement. Bref, vous commencerez à vous demander si vous ne seriez pas plutôt fait pour la vie monastique. Mais, là encore, il est trop tard pour reculer ! Voilà pour le scénario, hautement épique de ce jeu d'aventure. Disons-le tout de suite, et c'est une autre des qualités « certifiées Cryo », ce scénario est servi par des graphismes assez exceptionnels... pour du VGA 256 couleurs. Je parle bien sûr des moult séquences cinématiques qui agrémentent le jeu, un domaine dans lequel Cryo excelle. Que ce soient les déplacements du personnage en vue subjective, les rencontres que vous ferez, ou les scènes de transition en vue extérieure, tout s'effectue en séquence cinématique (3D précalculée) ! On pourrait s'en réjouir... si ce procédé

« tout cinématique » ne tournait pas à la tyrannie absolue ! Ici, pas d'issue, vous devrez vous cogner toutes les séquences cinématiques jusqu'au bout, sans possibilité de les interrompre. Alors, ça va cinq minutes, mais après vous être infusé plusieurs fois la même séquence (va-et-vient fréquents), vous vous lasserez gravement, d'autant plus que le rythme du jeu n'est pas particulièrement intéressant. En effet, comme dans le premier volet, les différentes énigmes que vous devrez résoudre se succèdent de manière complètement linéaire : récupérer un objet, sortir d'un ES&C de labyrinthe, trouver un tel... tout cela est très classique et pour un jeu d'aventure sensé être épique, on s'ennuie ferme. Seules « originalités », votre progression dans l'intrigue est agrémentée de phases de combat complètement risibles (clic/clic/boum, le tout en plan

▲ Tapez, parez, tapez, parez... je résume : cliquez !



▲ Promenons-nous dans les bois, pendant que le troll n'y est pas !

L'avis d'Éric



Que Cryo se spécialise dans les jeux d'aventure gavés de graphismes 3D, pourquoi pas ? Ses concepteurs peuvent créer de superbes univers, de sublimes animations précalculées, des scénarios légèrement décalés... autant qu'ils fassent ce en quoi ils excellent ! Le problème, c'est qu'ils n'innovent pas. D'un jeu à un autre, les scénarios se ressemblent, les graphismes partagent le même style, et les principes de jeu restent dépourvus de toute originalité. Dragon Lore 2 est le dernier avatar du genre. L'ennui gagne le joueur...



fixe), de dialogues mal synchronisés paroles/lèvres, et d'un flux musical anormalement discontinu (même si la musique est très honnête)... des originalités dont on se serait bien passé ! Bref, un jeu d'aventure à ne considérer que si vous êtes un inconditionnel du « tout cinématique » ■

Éric Ernaux

Tout n'est pas beau ▲ dans Dragon Lore 2. Un exemple : l'inventaire. Hideux.

Vous verrez souvent cet écran. Il marque le fin de votre quête pour cause de mort prématurée ▼



INTÉRÊT

GRAPHISME	16	✓ Beau pour du VGA.
SON	13	✓ Interface simple.
ANIMATION	16	✓ Scènes cinématiques.
DURÉE DE VIE	14	✓ Scénario peu original.

● CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✓ Lent, voire très lent.
✓ Manque de finition.

G-Nome

Mechs de jardin

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : 7TH LEVEL.

GENRE : ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : P 90, 16 Mo, CD-Rom 4X.

Depuis le franc succès de Mechwarriors 2, beaucoup d'éditeurs, comme Sierra avec son Earthsiege 2, ont tenté de percer dans le style difficile de la simulation high-tech. 7th Level pose un premier pied en titanium dans le genre avec une approche grand public.

VOTRE HEURE de gloire égrène ses premières secondes sur une planète éloignée du système solaire, Ruhelen, où la cohabitation difficile entre quatre races menace incessamment sous peine de finir en conflit à l'échelle galactique. En effet, les Scorps risquent bien de faire pencher la balance du pouvoir en leur faveur avec une nouvelle arme secrète, le G-Nome. En fait de gnome (je sais, c'est nul... mais j'ai pas pu résister) vous avez plutôt affaire à un titan géométriquement trapezoté, capable de faire pleurer Godzilla et King Kong réunis ! Heureusement, l'humanité fait appel à vous, Joshua Gant, pour vous infiltrer en plein territoire Scorp pour tout péter, euh pardon, vous infiltrer discrètement et détruire le laboratoire de recherche où le G-Nome règle déjà ses premières crises d'adolescence. Bref le scénario est prétentieux à un enchaînement linéaire d'une vingtaine de missions vous faisant traverser les territoires des Darken et des Merc, avant d'arriver au pays magique des Scorps. Comme on est jamais si bien aidé que par les autres vous devez en chemin récupérer de



précieux alliés, qui en outre vous serviront d'aliens dans les combats de Hawes, l'équivalent gnomien des Mechs. Vous disposez juste de trois missions pour vous habituer aux commandes des différents Hawes avant de vous lancer à l'aventure.

À part ça, la désespérante linéarité de la campagne s'accorde malheureusement assez bien avec le manque de relief



des cartes, qui se résument à un enfilade de canyons aux parois infranchissables et quelques obstacles comme des rivières, des arbres ou de malheureux buissons. En bref, ne comptez pas sur les accidents du terrain pour surprendre l'adversaire ! Par contre, il faut reconnaître que le scénario de chaque mission est bien ficelé, avec des objectifs variés à remplir qui ne servent pas toujours d'excuse pour oublier tout ce qui passe à portée de vos armes. De même, vous pouvez utiliser tous les véhicules présents tout simplement en vous débarrassant de son occupant, manœuvre d'ailleurs essentielle pour réussir de nombreuses missions. Ce genre de tactique est pleinement mis à profit en multijoueur, théoriquement jouable jusqu'à huit en réseau ou via Internet. Au niveau du pilotage, les commandes de tous les véhicules s'avè-



ment relativement standards, avec pour différences essentielles le fait que les sêtes ou tourelles de certains peuvent pivoter, et évidemment les armements. On retrouve l'habituel arsenal de canons laser et de missiles, avec en bonus des fléchettes (dévastatrices contre l'infanterie !), et des missiles que vous guidez en vue subjective. Les combats ne sont guère passionnants, d'une part par le manque de précision dans le déplacement des Hawcs et la rotation de leur torse, qui oblige à de nombreuses cor-

rections avant d'ajuster enfin son tir. D'autre part, les combats s'avèrent interminables, et il faut plusieurs laborieuses minutes de manœuvres, et de tirs pour venir à bout d'une tourelle ou d'un Hawk ! Avec ça, même au niveau facile votre engin se trouvera rapidement à l'agonie, et vous devrez souvent tenter « d'emprunter » le Hawk de votre adversaire, manœuvre pour le moins hasardeuse... Équivalente à tenter d'arracher Thierry à une partie de Diablo. Bref, au niveau de la jouabilité, c'est pas vraiment ça...

Un jeu moto à la G-Nome

Apparemment les programmeurs ne se sont pas trop fatigués pour optimiser leur produit, et même si le jeu est entièrement texturé même un P166 ne permet pas d'atteindre une fluidité irréprochable. Et pourtant le jeu ne tourne pas en 65000 couleurs, comme promis lors du développement. Avec ça, G-Nome se sent vraiment à l'étroit dans 16 Mo de Ram, et de nombreux accès disque viennent régulièrement interrompre le déroulement du jeu, par exemple à chaque explosion. Et ça énerve. En somme, il

L'avis de Fred



Si l'on se fiait uniquement au plumage, G-Nome aurait de quoi ramantr au roi du genre Mechwarrior 2 qui pêche justement un peu au niveau de ses graphismes. Le concept original était tout aussi intéressant, avec en particulier cette possibilité de capturer les Hawcs de l'ennemi. Malheureusement le résultat s'avère assez décevant, autant par le manque de jouabilité que par le manque de choix dans le déroulement de l'histoire et l'armement des véhicules. Si vous aimez le genre, rabattez-vous plutôt sur Earthsiege 2 ou Mechwarrior 2.



vous fait une bécasse bien couillue pour espérer faire tourner convenablement le jeu, mais le manque de finition, notamment au niveau de la jouabilité, ne semble pas vraiment justifier que vous partiez en courant chez votre revendeur d'ordinateur !

Fredéric Marié



INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	13

CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 150, 32 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom 8X

- ✓ Variété des objectifs
- ✓ Différents véhicules
- ✓ Combats répétitifs
- ✓ Tirs imprécis
- ✓ Contient l'énigme



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

NEW

Tales of Atlantis

Immergez-vous dans un univers de légendes et explorez tout l'Atlantide des mystères cachés de l'imaginaire précolombien, sur le Spindragon dans l'île de Pâques... Une aventure racontée par Cryo très intéressante et aux graphismes remarquables.



OPERATION TAIGA

NEW
Le choc des deux superpuissances
Command & Europe Alerta

Rouge 16 nouvelles missions créatives, 8 scénarios et 4 autres scénarios tentant vos talents de stratège. Plus de 100 cartes aux joueurs et des missions cachées avec d'énormes bonus.



PERFECT WEAPON



NEW

BATTALION



Une aventure pleine de rebondissement... de rôle dans son jeu de stratégie à l'opinion. Grâce aux merveilleuses technologies telles que des combats en 3D temps réel et une option multijoueurs, Battalions apporte le jeu de rôles et l'aventure tactique. Succès dans le monde de Cordis. Vous trouvez entre vos mains le destin et l'histoire de son peuple.

LES TOPS MEGACARTE

PC CD ROM

TOMB RAIDER

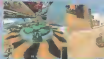
HIT

Plus de 200 LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, une quête dans le monde à l'échelle d'Atlantide, deux fois plus puissante, quatre fois plus rapide et bien plus. C'est ça d'être une aventure aux graphismes exceptionnels dans des jeux à 100% à l'œuvre.



NEW

Game à 100% la vitesse d'attente de la ligne 1
Dans cette fantastique course en 3D temps réel, première de son genre à offrir la vitesse maximale.



HIT

Phantasmagoria 2
Le puzzle et l'horreur, est le volet suivant de la série. Une histoire complexe et fascinante, légendes d'horreur psychologique, centrée sur le thème et la réinterprétation d'une légende britannique. Des heures de jeu de terreur et de phobies raffinées.



NEW

Attention! RENO, depuis la sortie de Command & Conquer et autre Alerta Rouge, s'annonce comme un HIT! En effet, outre une campagne post-apocalyptique, des vidéos délicieuses, des décors en relief et un graphisme en 3D, ce jeu est sans doute le 3ème jeu le plus intéressant en matière de technologie.



NEW

Éprouver les superpuissances de la 4ème génération de jeu dans le Grand Prix de la 99. Le jeu Wings, le Champion de la 2.71 ou le Champion de la 17.71 sont les véritables tests, les véritables défis.



NEW

Antara
Parfait de nouvelles et d'aventures dans un monde merveilleux. In en les techniques, les concepts et les alliances lors du montage. Avec sa 2ème partie, le jeu Wings, le Champion de la 2.71 ou le Champion de la 17.71 sont les véritables tests, les véritables défis.



1/2 million de Mégacartes ça se fête!

500 jeux offerts par Micromania et ses Partenaires



NEW

Le référent en matière de simulation d'hélicoptère, l'Air Master d'Alcatraz vous invite que présente un temps réel des paysages en 3D et propose une expérience interactive unique pour le joueur.



NEW

Une simulation si réaliste que le port du casque devient être obligatoire! Plus de 1000 véhicules, des décors en relief et un graphisme en 3D, ce jeu est sans doute le 3ème jeu le plus intéressant en matière de technologie.



NEW

Une simulation si réaliste que le port du casque devient être obligatoire! Plus de 1000 véhicules, des décors en relief et un graphisme en 3D, ce jeu est sans doute le 3ème jeu le plus intéressant en matière de technologie.



NEW

Une simulation si réaliste que le port du casque devient être obligatoire! Plus de 1000 véhicules, des décors en relief et un graphisme en 3D, ce jeu est sans doute le 3ème jeu le plus intéressant en matière de technologie.



Une aventure pleine de rebondissement...

1/2 million de Mégacartes ça se fête !



500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CD Rom du catalogue Micromania offerts aux plus de 500 000 porteurs de la Mégacarte par Micromania et ses Partenaires !

OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA DU 1^{er} MARS AU 30 AVRIL 97.

GRATUITE avec le 1^{er} achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte
5% de remise sur des prix canons !

* Seul sur les Consolés - Privilège Officiel sans limite de bon de réduction de 50 %

Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.

* À 31 janvier 1997 MICROMANIA comptait plus de 500 000 Mégacartes !

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 € la minute)



OUVERTURE PROCHAINE DE 2 NOUVEAUX MICROMANIA !

- Micromania Les Arcades
- Micromania Villiers-en-Bière

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Commercial Les Arcades

Rouen - Bos.

78000 NOISY-LE-GRAND

MICROMANIA BYD DES ITALIENS

Centre Commercial Les Italiens

92000 Paris - Michelangelo Plaza

92000 Paris - Tél. 01 46 15 73 10

MICROMANIA MONTFERMEUSE

Centre Commercial Les Italiens

95000 Montfermeuse - 75000 Paris

95000 Montfermeuse - Tél. 01 45 69 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Centre Commercial Forum des Halles

75000 Paris - Tél. 01 46 15 73 10

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Centre Commercial Les Champs-Élysées

75000 Paris - Tél. 01 46 15 73 10

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial La Défense

92000 La Défense - Tél. 01 47 73 52 53

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour

77190 VILLIERS-EN-BIÈRE

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1

92000 Aubryville-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 26 04 55

MICROMANIA EVRY 2

Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 61 11 11 11

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Vélizy 2 - Tél. 01 61 11 11 11

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Vélizy 2 - Tél. 01 61 11 11 11

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Montpellier - Niveau 1

34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand Var - Niveau 1

83000 La Seyne-sur-Mer - Tél. 04 94 75 32 32

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Commercial Belle Épine - Niveau Bas

94561 Thiais - Tél. 01 46 47 30 71

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Cergy - Niveau Bas

95000 Cergy - Tél. 01 34 24 86 81

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée

97000 St-Denis - Tél. 01 49 31 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice-Étoile

06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial Lyon-La Part Dieu

69000 Lyon - Tél. 04 78 60 70 72

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles

67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Commercial St-Quentin-en-Yvelines

78000 St-Quentin-en-Yvelines

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Commercial Créteil - Niveau Haut

93000 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq

59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles

67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE

09 009 - 05901 SOPHIA-ANTIPOLIS

Tél. 04 92 94 36 00

OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI

DE 9H À 19H

STEEL PANTHERS II : MODERN BATTLES

ADD-ON MILITAIRE
sur PC CD-ROM
édité par SSI



Ces trois nouvelles campagnes n'intéresseront que les incondtionnels du genre car les scénarios sont vraiment tirés par les cheveux. SSI a transposé des éléments de la campagne de 1940, histoire (sic !) de voir ce qui se passerait si cette guerre avait lieu avec nos chars modernes. Malheureusement, comme dans toute la série, le rôle de l'aviation est sous-estimé. Reste la campagne qui oppose les Coréens en 1998 et qui est plus intéressante. Pour le reste, si vous êtes un peu curieux de voir le résultat d'un affrontement entre un char Leclerc et Léopard, utilisez l'éditeur de scénarios du jeu original. Gratuitement !

CHESSMASTER 5000

JEU D'ÉCHECS
sur PC CD-ROM
édité par MINDSCAPE



Pour fêter dignement le dixième anniversaire de la série des Chessmasters, Mindscape propose aux aficionados une nouvelle version dotée d'une bonne réalisation mais qui aurait peut-être méritée plus d'attention, notamment au niveau des sons et des musiques. Avec 18 échiquiers, 28 jeux de pièces différents, un moteur plus puissant, une base de données de 27000 parties, 2000 variantes d'ouvertures et bien d'autres nouveautés, nul doute que ce jeu comblera les passionnés. Vous pourrez en effet afficher en simultané de nombreuses fenêtres d'aide de jeu, d'analyse des coups. Mais si Chessmaster 5000



offre un réel défi pour les experts, il ne néglige pas pour autant les néophytes en proposant des leçons très instructives et surtout progressives. Ainsi, quel que soit votre niveau, vous serez fortement enchantés par ce jeu d'échecs. En outre, vous pourrez visualiser l'échiquier selon n'importe quel angle ou échelle de taille, et sauvegarder votre configuration favorite. Enfin, le jeu par modem ou en réseau est bien sûr possible et vous pourrez participer activement au phénomène Chessmaster en allant traîner sur le site « <http://www.chessmasternetwork.com> ».

CONQUEST OF THE NEW WORLD - DELUXE EDITION

JEU DE STRATÉGIE
sur PC CD-ROM
édité par INTERPLAY



Interplay propose avec ce Conquest of the New World Deluxe Edition une version « relooké » de leur jeu de colonisation des amériques. Et ce n'est pas simplement des petites modifications de couleurs dans l'interface. On a droit à quelques innovations intéressantes. Vous pourrez désormais découvrir des ressources spéciales améliorant la productivité de vos colonies. La partie diplomatique n'est pas en reste non plus puisqu'elle est aussi un peu plus poussée. Ainsi non seulement vous devrez gérer vos relations diplomatiques avec les pays adverses mais vous devrez aussi tenir compte de l'avis de votre pays d'origine. Le



tout à travers un système plus complet et des nations dont les caractéristiques propres sont plus développées. Un éditeur vous permettra de configurer vos parties à loisir, de créer vos propres mondes, de jouer différents scénarios, etc. En n'oubliant pas que ce jeu pouvait déjà se jouer à six par réseau, ou à deux par modem. Le tout ficelé en SVGA. Ajoutez à cela un bon manuel de stratégie et vous obtenez une version non pas révolutionnaire mais très intéressante pour ceux qui ne possèdent pas déjà l'original.

SLAM TILT

JEU DE FLIPPER
sur PC CD-ROM
édité par TWENTY FIRST CENTURY



Lorsqu'on tient un filon, il faut l'exploiter jusqu'au bout ! Les programmeurs de chez Twenty First Century l'ont bien compris et nous livrent donc leurs derniers flippers. Pour autant dotés de graphismes agréables (640x480, 800x600), d'un scrolling correct, d'un mode multiballe mouvementé et de jeux annexes se déroulant sur le panneau d'affichage, ceux-ci ne vous captiveront pas bien longtemps. Les thèmes choisis sont d'une rare banalité et certaines des quatre tables ressemblent fortement à celles des anciennes productions. Bref, ce jeu manque cruellement d'originalité et cela ne nous surprend même pas !



techno files

un magazine venu d'ailleurs

69 francs
seulement

Un **CD 20** titres
+ un magazine pour
tout connaître sur la
culture techno



69 F
seulement

techno files



POSTER:
les plus beaux
flyers

spécial
10 ans
de Techno

- un voyage à Ibiza
- Un PC multimédia
- Une playstation à gagner

... K. SUPAUL - KRAFTWERK - TRIP HOP - JUNGLE - DETROIT
... ET TOUTS LES ARTISTES DE LA SCÈNE FRANÇAISE.

SUN

20 titres avec **Gusto, Legend B., T.99, Deep Zone, Disco Blu, Digital Quartz, 2 Unlimited...**

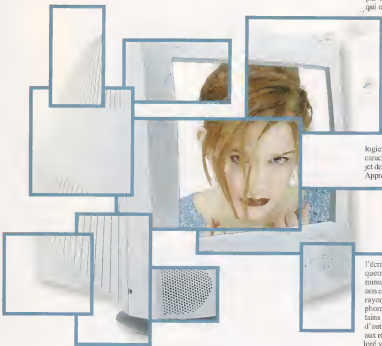
Moniteurs 17 pouces

Les écrans premier prix

À l'aube du XXI^e siècle, il est bon de voir la vie en grand et en couleur. Surtout que, même pour les 17 pouces d'entrée de gamme, la qualité augmente et les prix baissent. Voilà de quoi titiller le consommateur qui sommeille en chacun d'entre nous.

UN GRAND écran assure une meilleure immersion dans les jeux. Merci Monsieur de la Pallice. À parcourir d'un oeil, attentif ou distrait, les quelques pages qui suivent, cher lecteur, tu seras sans doute, à mon instar, saisi par la baisse des prix des produits qui occupent notre attention. C'est d'ailleurs pour mieux répondre à tes préoccupations financières que nous nous sommes procurés, chez chaque constructeur, les premiers prix des moniteurs 17 pouces. Lecteur te voilà confronté aux difficultés liées à l'achat d'un moniteur. Car au-delà de la subjectivité - l'image est belle ou elle ne l'est pas - vois-tu, pour bien choisir un moniteur, il faut appréhender la substantifique moelle de la technologie. C'est d'elle que découle les caractéristiques mnémiques de l'objet de cette dissertation.

Apprends d'abord qu'un moniteur est constitué d'un tube et d'électronique. Le canon à électrons, placé au fond du tube, à l'arrière du moniteur, envoie trois rayons, un bleu, un vert et un rouge, vers la dalle de l'écran. Une grille, percée géométriquement d'une multitude de trous minuscules, s'interpose entre le canon et la dalle. Cette grille oriente les rayons vers une couche de lumino-phores, située derrière la dalle. Certains sont sensibles aux bleus, d'autres aux verts, d'autres, encore, aux rouges. Un point élémentaire coloré visible à l'écran nécessite trois luminophores : un bleu, un vert, un



IIYAMA 8617E

UN BON RAPPORT QUALITÉ PRIX.

PRIX : ENVIRON 5000 F.

NOTE : ★★★★★

Une belle image, nette et contrastée, pour cet écran de qualité. Trois boutons en façade appellent le menu sur l'écran, tandis que deux autres assurent la modification des paramètres. Reste une ergonomie discutable. En effet, pour accéder à un réglage, il faut lancer le menu, sélectionner l'item, entrer dedans, le régler à l'aide des deux touches prévues à cet effet et enfin, valider avant de sortir. Enfin, trois à quatre manipulations sont nécessaires pour accéder à la luminosité et au contraste. Lequel est bon à condition d'être à fond. Les réglages de géométrie sont assez complets. La couleur dispose de trois modes préréglés et d'un mode utilisateur. ●



NEC MULTISYNC M700

BEL ÉCRAN UN PEU CHER.

PRIX : ENVIRON 6500 F.

NOTE : ★★★★★

Il n'y a pas que son look particulier qui caractérise le M 700. Son superbe tube, son écran plat et les images nettes et contrastées qu'il restitue le font tout aussi bien. Comme le M500, 15 pouces, le M 700 est multimedia. À cette fin il est équipé d'entrées et de sorties audio, de haut-parleurs et d'un micro en façade. Les réglages de géométrie sont certainement parmi les plus complets des écrans de ce comparatif. On ne peut que déplorer que l'accessibilité ne soit pas au rendez-vous. Il ne faut pas moins de trois à quatre manipulations pour modifier la luminosité et le contraste. Ce dernier est superbe s'il est réglé au 2/3. ●



107 B PHILIPS

UN BON COMPROMIS.

PRIX : ENVIRON 4500 F.

NOTE : ★★★★★

Une netteté excellente pour un rendu de bonne qualité, voilà des caractéristiques qui vont bien au 107 B de Philips. Le contraste et la luminosité sont modifiés par deux boutons mécaniques en façade. Le reste des réglages est assuré par quatre boutons électroniques et un menu à l'écran. L'ensemble représente un bon compromis. Quatre réglages de température de couleur sont disponibles : deux préréglés et deux réservés à l'utilisateur. Si le 107 B assure des fonctions multimedia, avec un micro, une sortie casque et un volume manuel, on peut regretter des réglages de géométrie un peu justes : trapèze, coussinet et rotation. ●



rouge. Le faisceau composé des trois rayons balaye en ligne toutes la surface de l'écran de gauche à droite, de haut en bas. Les tubes Sony Trinitron sont caractérisés par une grille à fortes verticales.

En français S.V.P.

Maes, lecteur, ton imitation n'est pas achevée pour autant. Te voilà maintenant contraint de décrypter du langage technico-commercial. Au-delà de la taille de sa diagonale, un moniteur est caractérisé par son pitch. Il s'agit de la distance entre deux points élémentaires. Un pitch de 0,28 mm est le minimum acceptable avec une grille standard, (0,25 mm avec un tube Trinitron de Sony). Bien entendu, plus la valeur est petite, meilleure est la définition de l'image. Tu t'intéresses ensuite à la fréquence verticale. Elle s'exprime en Hertz (Hz). Elle renseigne sur le nombre

d'images complètes affichées à l'écran en une seconde. Ainsi, une fréquence de 70 Hz indique que 70 images se forment sur l'écran. Et si j'en pris cette valeur comme exemple, ce n'est pas au hasard. C'est la valeur plancher qui assure une image stable. Par ailleurs, au-delà de 80 Hz l'œil ne distingue plus une réelle différence. Les écrans modernes sont Multiscan. Ils reconnaissent une plage de fréquences comprise entre deux valeurs (50 et 120 Hz, voire parfois plus) et adaptent automatiquement leurs fréquences à celles de la carte graphique. Attention, la fréquence diminue avec l'augmentation de la résolution tu s'assurer que les résolutions élevées ne font pas chuter la fréquence sous la barre des 70 Hz. Mais qu'est ce que la résolution ? La résolution se mesure en pixel. Sache que plus elle est élevée, plus l'image est définie. Le premier chiffre indique

le nombre de pixels situés sur une ligne horizontale, le second, sur une ligne verticale. 640x480 indique que l'écran affiche 640 pixels en horizontale et 480 en verticale. Avec la résolution tu entendra souvent parler de « mode entrelacé » ou « non entrelacé ». Le premier terme signifie que l'image est affichée en deux passages. Un premier balayage pour les lignes impaires et un second pour les lignes paires. En revanche dans le second mode, l'image est restituée en une seule fois. Le mode « non entrelacé » réduit considérablement le sautillerment. Attention donc aux résolutions exceptionnelles. Vérifie bien qu'elles sont données en mode non entrelacé. Il est vrai que les écrans modernes n'utilisent presque plus cette technique. Avec MPRII, et TCO, tu touches les normes contre le rayonnement électromagnétique. Car un écran rayonne ▶

SAMSUNG 17 GLI

Astucieux mais de petits défauts.

Prix : environ 5500 F.

Note : ★★★★★

Une bonne netteté pour une image chaude contrastée et bien lumineuse, voilà décrit les grands attraits de ce modèle 17 GLI de Samsung. Le tableau de bord escamotable dissimule dix boutons électroniques qui commandent des réglages de géométrie assez complets : taille et position de l'image, trapèze, orthogonalité et rotation. Par ailleurs ces manipulations sont aisées et intuitives. La luminosité et le contraste sont encore pilotés par des commandes mécaniques, et c'est bien. Moins bien le désagréable effet de moiré et la chute dans la restitution des verts. Enfin, le 17 GLI dispose de deux réglages de température de couleur. ●



SONY 200 SX

L'excellence au meilleur prix.

Prix : environ 4600 F.

Note : ★★★★★

Meilleure image, meilleur rapport qualité prix et, par voie de conséquence meilleure note. En effet, la netteté est redoutable, le contraste superbe, même si il est affligé d'un vilain moiré. Grâce au menu à l'écran et aux boutons électroniques, on accède à dix réglages. Là, les francophones seront un peu déçus : les menus sont en anglais. Avec tout ça on obtient un écran parfait même si on cafouille un peu dans les paramètres, tant ils sont complets. Même électroniques, les boutons de contraste et de luminosité ont su rester en façade pour une bonne ergonomie. Dommage, on ne dispose pas de moyens pour modifier la température de couleur. ●



TAXAN ERGOVISION 730

Homogène mais un peu cher.

Prix : environ 5200 F.

Note : ★★★★★

Encore un produit régulier qui restitue une image correcte et nette, même si dans les paramètres par défaut les couleurs sont un peu froides. En jouant avec la lumière et le contraste, on parvient à un rendu correct. Le menu à l'écran permet de gérer une géométrie complète : position, taille, rotation, coussinet, trapèze et orthogonalité. Bien qu'électroniques, les réglages de contraste et de luminosité sont séparés et accessibles, de même que le bouton de démagnétisation. Il est possible de jouer avec la couleur via les trois réglages préenregistrés ou celui réservé à l'utilisateur. Si les manipulations sont intuitives, le bouton de validation des choix est vraiment trop petit. ●



► de tous côtés. Pour lutter contre les rayonnements, les Suédois, en 1989, ont imposé MPRII, première norme du genre TCO 92, en 1992, a été adoptée au niveau international. Pour y satisfaire, le fabriquant doit poser un blindage encore plus important que sur un produit reconnu MPRII. La norme TCO 95 n'apporte pas de modifications quant à la lutte contre les rayonnements. En revanche, en éliminant certains produits dangereux, dans le processus de fabrication, tels les CFC ou le Chlore, et en rendant les pièces recyclables, elle concourt à la protection de l'environnement. Côté réglages, les industriels s'orientent vers les menus « on screen ». Les items s'affichent à l'écran dans une ou plusieurs fenêtres. À noter la disparition progressive des réglages mécaniques pour le contraste et la luminosité. Reste que les boutons commandant ces paramètres doivent

être rapidement accessibles et d'une taille raisonnable. Il est impensable d'effectuer trois manipulations pour un réglage aussi basique. Le lecteur entreprenant s'attachera ensuite aux paramètres géométriques de l'image. Dans ce domaine, abondance de bien ne nuit pas.

Les quatre directions

L'utilisateur doit pouvoir contrôler la position et la grandeur dans les quatre directions. Les réglages des trapèzes, le rattrapage des déformations ainsi que la rotation nous paraissent un minimum. Par ailleurs, ils seront complétés par une correction de température de couleur afin d'autoriser un meilleur calibrage de l'écran, notamment avec un scanner et une imprimante couleur. La commande « degauss » est la démagnétisation du cadre. Elle est, soit manuelle et fonctionne à la deman-

de, soit automatique et est lancée en même temps que l'écran. Le moniteur assure une compatibilité DDC, pour Display Data Channel (canal de données d'affichage). Le DDC permet la communication entre l'ordinateur et le moniteur, via la carte graphique. Grâce à quoi, la machine sait si l'écran est Plug and Play et conforme aux directives concernant, entre autres, l'économie d'énergie. L'écran est, en effet, le périphérique le plus gourmand du système informatique c'est pourquoi des normes existent afin de réduire la consommation électrique et la pollution qu'elle engendre. Ainsi en économie maximum, la consommation chute à moins de 8 W. Les normes qui régissent les économies d'énergie sont : DPMS (Display Power Management Signaling), Notebook 803290, Energy Star et TCO. ■

Bruno «Écran total» Gagnier

Mediadisc

...à 20 minutes des
Champs-Élysées

Le presseur spécialiste
du Multimédia
(CD-ROM, CD-I,
et bientôt DVD...)

- Capacité mensuelle :
plus de 2 millions de CD.
- Devis à partir de 300 exemplaires.
- Etude et réalisation de tous types
de conditionnement.
- Garantie des délais.
- L'équipe technique de Mediadisc vous
invite à assister au pressage de vos
CD, et vous assure conseil et suivi
dans l'élaboration de vos produits



Mediadisc
44 rue P.J. Proudhon
78800 Houilles

Site internet : www.mediadisc.fr

Tél : 01 30 86 42 42

Fax : 01 30 86 42 49

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez

GEN4

Abonnement

1 an

290 F

ou lieu de 418 F

+
**1 CD-Rom
chaque mois**

Recevez

GEN4

Abonnement

6 mois

149 F

ou lieu de 228 F

+
**1 CD-Rom
chaque mois**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 78 80

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **290 F** (étranger & Dom-Tom 370F)
☐ Abonnement d'essai 6 mois **149 F** (étranger & Dom-Tom 209F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire Exp. :

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Date : Signature :

K97B

Pioneer DR-A 12X

LE LECTEUR de CD-Rom 12 X de Pioneer va vite, très vite même. Il est vrai que, selon nos tests, il n'attend que très rarement le cap fatidique des 1.8 Mo par seconde. En effet, il avoisine plus fréquemment les 1.6 Mo par seconde. Ces résultats le placent plus près d'un excellent 10 X. Ces apparentes contre-performances méritent une explication. L'appareil est pourvu d'un système qui limite automatiquement la vitesse s'il est contraint de lire un disque défectueux. Reste que les

performances, sans être excellentes sont bonnes et dépassent tous les lecteurs testés par nos soins. Ainsi, le Pioneer 12 X transfère 124 Mo, répartis en 336 fichiers, en 2 mn 08. Ce temps des plus corrects est obtenu grâce à un temps d'accès record

de 80 ms selon le constructeur, et de 90, selon nos tests. Dans tous les cas, et sans vouloir pinailler, le 12 X reste le champion toutes catégories. Le transfert de gros fichiers, n'est pas mal non plus. 41 Mo sont expédiés en 33 secondes. Enfin, le Pioneer 12 X s'il est compatible avec Windows 95, a su rester simple, notamment dans son installation sous Dos. C'est en effet un véritable petit logiciel, en français, je vous prie, qui modifie les fichiers de configuration de l'ordinateur et qui guide l'utilisateur pas à pas. Les joueurs, sans arrêt confrontés aux problèmes de configurations, apprécieront. Une réussite donc pour ce lecteur qui ne coûte même pas 1 000 F. Par ailleurs, pour les pers et les durs, une version SCSI est disponible pour un prix un peu plus élevé. ■

CONSTRUCTEUR : PIONEER.

GENRE : LECTEUR DE CD-ROM 12 X.

NOTE : ★★★★★

PRIX : ENVIRON 1 000 F.

Flight Leader 3D

BIZARRE, vous avez dit bizarre ? Comme il est bizarre le Flight Leader 3D. Un chapeau chinois surmontant deux petits boutons qui entourent un interrupteur, le tout au-dessus d'une molette horizontale. Et puis d'abord, à quoi sert-elle, cette molette ? Mais c'est le palonnier ! Certes, c'est original, quoi que pas franchement ergonomique. Sur le socle, une manette à l'allure bien fragile prône, bleue azur, comme toutes les excroissances de la bête, contrastant avec le bleu-gris sérieux de l'objet. Ceux qui s'attristent de la utilisation restreinte de leur majeur lors des simulations de vol vont pouvoir se réjouir : deux gâchettes sont présentes pour le même prix, tellement proches et sensibles

que le joueur risque souvent d'enclencher les deux en même temps. Côté pouce, autant le dire tout de suite, il va y avoir du sport ! L'éloignement des boutons et la hauteur du manche sont tels qu'on subodore un jeu de main entre Guillemot et les entreprises pharmaceutiques spécialisées dans les produits anti-luxation du pouce. Encore une « affaire » en perspective. Pour compléter le tableau, le Flight Leader 3D dégage une sensation de fragilité, confirmée par sa légèreté. La mollesse de son débattement et l'instabilité du pied. Les réglages de centrage se situent sous le socle (avouez que c'est pratique...) ne sont qu'un point noir de plus à noter. Cela dit, pour moins cher que les originaux, vous avez un joystick compatible CH et Thrustmaster. Reste que parfois, le clavier a des côtés séduisants... ■

CONSTRUCTEUR : GUILLEMOT.

GENRE : JOYSTICK.

NOTE : ★★★★★

PRIX : MOINS DE 300 F.



**CD ROM
petits prix**

[illegible]

**PAR COURIER
EURO DEAL**
46, Avenue du
Général de Gaulle
88110 RAON-L'ÉTAPE

Pays :

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES		Port : Total :
		49 F

Cleansweep 3.0

DÉSINSTALLATION incomplète, ralentissement des traitements, plantages récurrents ou conflits matériels ou logiciel, tel est le lot quotidien de l'utilisateur, novice ou expérimenté, de Windows 95. Heureusement Cleansweep est là pour régler ces problèmes pour le moins horripilants. Dès son installation le logiciel analyse la machine et ses fichiers de configuration. Un certain nombre d'outils sont intégrés à la barre du menu «démarrer» et seront résidents, attendant l'opportunité de servir. La ma-

chine dispose ainsi d'un surveillant d'utilisation, d'un assistant d'installation et d'un système de mise à jour automatique du logiciel, via Internet. Le premier indique la fréquence d'utilisation des fichiers et des programmes et propose une compression, voire une suppression des

logiciels inutilisés. Le second s'élève automatiquement à l'installation d'un programme. Suivant un processus désormais classique, ladite installation est nommée, puis classée pour être éventuellement désinstallée en remettant le système en état. Cependant, il n'effectue pas d'analyse avant, ni après. C'est pourquoi, de tous les utilitaires testés, Cleansweep est celui qui travaille le plus rapidement, puisqu'il interfère le moins dans le temps d'installation d'un logiciel. Cleansweep contient aussi un éditeur de base de registres avec des fonctions avancées et de l'aide en ligne. Quelques soient les manipulations, Cleansweep, fonctionne sur le principe des assistants. L'utilisateur n'est donc jamais seul et il sait à quel niveau de la procédure il se trouve à un instant «T». ■



CONSTRUCTEUR : QUARTERDECK.

CONFIGURATION : 486 DU PLUS, 4 Mo de RAM, Win 3.X, 95 ou NT.

NOTE : ★★★★★

PRIX : MOINS DE 360 F.

X-Fighter

CE NOUVEAU joystick vient couronner le "bas" de gamme chez Thrustmaster, ce qui fait un peu frissonner quand on pense que le X-Fighter coûte déjà 500 F ! Par rapport à l'ancien FCS, qu'il vient remplacer, le X-Fighter dispose d'une base encore plus large, voire carrément imposante, lestée par une plaque métallique qui empêche au joystick de décoller en même temps que votre avion. Ça n'est pas de trop, car comme d'habitude chez Thrustmaster les ressorts très durs demandent pas mal d'efforts en fin de course, ce que les amateurs de réalisme apprécieront. Sinon, on retrouve toujours le même style de poignée que pour le FCS, avec quatre boutons et un poussoir quatre posi-

tions dont l'aspect fait un peu douter de sa solidité. D'autre part, le stick est équipé à la base d'un soufflet en plastique, certes esthétique, mais gênant son recentrage automatique une fois au neutre, dans des proportions assez dramatiques puisque vous aurez souvent à le remettre vous-même au neutre dans des simulateurs exigeants. Le X-Fighter est parait-il équipé de nouveaux potentiomètres, mais une chose est sûre, ceux du modèle testé étaient complètement excentrés, ne lisant que la moitié du déplacement vers le haut et vers la gauche. Pour un joystick neuf de près de 500 balles, ça fait vraiment tache ! Je ne dis pas que tous les autres souffrent du même défaut, mais malgré tout les joysticks de chez Thrustmaster sont assez connus pour la qualité moyenne de leurs pots, malgré leur réputation de matos haut



de gamme, donc je ne saurais trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter... ■

CONSTRUCTEUR : THRUSTMASTER.

GENRE : JOYSTICK.

NOTE : ★★☆☆

PRIX : MOINS DE 500 F.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 0044 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax: 0044 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

VOICI UN PETIT EXTRAIT DE NOS STOCKS CD ROM (PC) DE MARS 1997

POUR VOUS PROCURER LES TOUTES DERNIÈRES OFFRES SPÉCIALES ET NOUVEAUTÉS ARRIVÉES ENTRE-TEMPS:
TAPEZ 3616 AZERTY RUBRIQUE DUC ET ALLEZ AUX MENUS CD ROM PC "SCOOP DU MOIS" ET "NOUVEAUTÉS"

SELECTION CD ROM PC

Prix en Francs Français - T.T.C. et frais d'envoi "urgent" compris

AGE OF SAIL (Talonsoft/Empire)	295 F	PACMAN MANIA (50 jeux PacMan et autres) ...	75 F
ARKANOID MANIA (50 jeux Arkanoid et autres) ..	75 F	PANZER GENERAL v 1.2	60 F
BIG RED RACING (VF)	80 F	PERFECT PINBALL (F)	80 F
BURIED IN TIME (F)	95 F	PREMIER MANAGER 3 Deluxe + Multi Edt (F) ..	95 F
CAMPAIGN 2 (VF)	45 F	PLAYER MANAGER 2 EXTRA	95 F
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA 96/97	195 F	POWER 2 PLAY (Utilitaire)	165 F
CHRONOMASTER	95 F	PRINT ARTIST 3.0 (Win 3.1 /Win 95)	95 F
CIVILIZATION (F)	95 F	RAVEN PROJECT (Doc F.)	95 F
COLONIZATION (F)	95 F	Red Alert/Alerte Rouge DATA READY & ALERT ..	135 F
COMMAND HQ (Microprose)	45 F	RED GHOST (F)	95 F
DAGGERFALL v 1.2	315 F	RESURRECTION Rise 2 Director's cut (VF)	95 F
DAWN PATROL	95 F	RETRIBUTION (F)	35 F
DESCENT (F)	100 F	REX NEBULAR	45 F
DRAGONSPHERE	45 F	RIDDLE OF MASTER LU v 2.05	80 F
DRUID Daemons of the Mind	110 F	SECRET OF MONKEY ISLAND 1 & 2	120 F
DUNGEON MASTER 2	100 F	SENSIBLE SOCCER 96/97 (VF)	225 F
ELF	45 F	SHELLSHOCK (F)	95 F
ERADICATOR	220 F	SILENT HUNTER PATROL 1 (DATA S.S.I.)	120 F
F1 GRAND PRIX 2 DATA: PERFECT GRAND PRIX (VF)	125 F	SLAM TILT (F) -Win 95-	225 F
FIELDS OF GLORY (F)	95 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	45 F
FLIGHT SIM 5 /6 DATA: HONG KONG & MACAU ..	110 F	SPQR (Win 95)	315 F
FLIGHT SIM 5 /6 DATA: MADRID	110 F	SSN 21 SEAWOLF	50 F
FLYING CORPS	295 F	STAR GENERAL (S.S.I.)	315 F
GRAND PRIX MANAGER (F) (Microprose)	110 F	STARLORD (Microprose)	45 F
GREAT NAVAL BATTLES 3	50 F	STEEL PANTHERS 2 (S.S.I.)	315 F
HARPOON 2 ADMIRAL EDITION	145 F	STEEL PANTHERS 1 CAMPAIGNS (DATA S.S.I.) ..	125 F
ISHAR COMPIL.1+2(F)+3(F)	95 F	STEEL PANTHERS 2 CAMPAIGNS (DATA S.S.I.) ..	125 F
JET FIGHTER 3	315 F	SUPER TETRIS (50 jeux Tetris et autres)	45 F
LINKS 386 GOLF	100 F	SUPREMACY	45 F
LINKS DATA 1: TROON NORTH - BANFF SPRING ..	95 F	SWORD OF THE SAMOURAI (Microprose)	45 F
LINKS DATA 2: DEVIL'S ISLAND - PRAIRIE DUNES	95 F	TEKKWAR (F)	95 F
LINKS DATA 3: FIRESTONE - COGHILL	95 F	TEMPTRIS (Tetris Érotique)	65 F
LITIL Divil	35 F	TETRIS MANIA (50 jeux Tetris et autres)	75 F
LIVING BALL PINBALL (F)	50 F	THIRD REICH (Avalon Hill)	315 F
LUNICUS	35 F	TIE FIGHTER WARS Collectors edition	120 F
MACHIAVELLI	75 F	U.F.O. v 1.4 (F)	95 F
MASTER OF MAGIC	85 F	WARCRAFT (F)	100 F
MASTER OF ORION 2	315 F	WARGAME CONST. SET 3 AGE OF RIFLES	325 F
MEGATRAVELLER 1 & 2 (F)	55 F	WARWIND -Win 95-	315 F
MORTIMER & RIDDLES OF THE MEDALLION	235 F	WITCHAVEN 2 BLOOD VENGEANCE (F)	80 F
NAVY STRIKE	100 F	X-COM TERROR FROM THE DEEP (F)	110 F
NEED FOR SPEED DATA 172 NOUVEAUX CIRCUITS	75 F	X-WING COLLECTORS EDITION	120 F
OVER THE REICH (Avalon Hill)	315 F	ZOOL 2	35 F

COMPILATION S.S.I. (sur 5 CD ROMS !): 245 FF

Versions originales complètes (avec documentations) sur 5 CD ROMS pour 245 FF T.T.C. - port compris

C'est disponible, en stock, prêt à être expédié LA COMPILATION S.S.I. contient

STEEL PANTHERS v 1.2 - ALLIED GENERAL - ENTOMORPH - THUNDERSCAPE - GREAT NAVAL BATTLES 4

Pour un envoi immédiat, il suffit de-dessus l'engranger par carte internationale VISA/EUROCARD - téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANCAIS), laissez votre commande s'arriver avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel, 3616 AZERTY puis DUC, ou redigez EN FRANCAIS SVPI sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou bonchèque en sterling si vous n'avez pas de chèqueur français. Notre catalogue complet vous est envoyé gratuitement avec votre première commande. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET afin de faire votre choix, écrivez-vous en FRANCAIS SVPI et joignez 2 timbres à 5 FF ou 4 C.R.I., précisez votre configuration matérielle, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons également - sans aucun supplément de frais de port - les produits ci-dessus par AVION vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

MARS 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme

Lords of the



PROSTERNEZ-VOUS, maintenant, prosternez-vous devant votre seigneur et maître, le Dieu absolu, Soluce, qui règne en maître sur les fiefs de la dépa-touille et de la démerdouille. Apprenez à diriger vos gaux d'une main de fer, tout comme il dirige de fort belle manière le monde impayable des solutions. Sachez affamer avec brio vos troupes pour qu'elles vous fassent un triomphe au moindre bout de pain que vous leur jetez négligemment aux pieds. Ce mois-ci, c'est Lords of the Realms 2 qui va

sabir la question, non pas pour une solution complète puisque point il n'y a, mais pour bon nombre d'heureux et judicieux conseils. Alors on se tait et on applaudit.

Bon ça suffit ! Laissez-moi plutôt vous raconter l'histoire de Lords of the Realms 2. Ce jeu peut s'apparenter à une sorte de Warcraft médiéval dans lequel seraient inclus des aspects de management de troupes et de villes, un peu à la Colonization. Vous commencez à la tête d'un petit comté lorsque tout à coup (le terme n'est employé que pour capter l'attention du lecteur et en aucun cas l'action qui va suivre ne comporte de soudaineté comme pourrait le laisser présumer l'expression), le Roy décide. Vous êtes l'un des cinq Lords prétendant au trône en ce XIII^e siècle après J.C. Le plus important pour un bon départ est de lever rapidement une armée si vous n'en avez pas. Gardez vos citoyens tout contents afin de ne pas perdre stupidement vos terres. Pour cela, n'hésitez pas à les bourrer de mets succulents, et ce en abondance. Baissez également vos taxes au minimum, elles ne seront primordiales que par la suite. Pour bien commencer, envahissez le comté le plus proche de vos terres là où il y a le

plus de champs. Ainsi, vous ne verrez pas vos paysans dépérir par manque de bouffe.

Les adversaires

Vous devrez lutter contre le Chevalier, le Clerc, le Duc et la comtesse (pas de majuscule à comtesse, c'est une femme, et les femmes en se temps là n'étaient appréciables que pour le droit de cuissage... euh... pas taper, je plaisante...). Sachez que le Clerc est un bouffon. Son armée sera vite écrasée, pourvu que vous tapiez rapidement. Attention, ce foule lat souvent des alliances. Le chevalier acceptera de s'allier avec vous mais vous poignardera dès qu'il le pourra. C'est un sérieux client. Lutez-le uniquement avec un pote. Le Duc est sans doute le meilleur parti. Il n'hésitera pas à vous obéir si vous lui demandez de cogner un voisin. C'est un bon moyen pour vous en débarrasser rapidement. Le plus gros morceau est sans conteste la comtesse. Cette espèce de cote d'Adam adore le sang. Pour vous allier avec elle, il faudra jongler habilement entre cadeaux et compliments (sans en faire trop). Mais la plupart du temps, elle refusera vos avances. Pour ça, elle doit payer. Envoyez le Duc s'y cas-



Realms 2

ser les dents. Sa mort allégera le terrain tandis que cette femelle aux crocs bien acérés perdra de sa prestance et sera affaiblie.

Du pain ou de la vache folle ?

À vous de voir, à vrai dire, quel mode de nourriture vous convient le plus. Personnellement, je préfère reprendre la méthode de gavage des oies et des prolets en nourrissant mes gaux au grain. Plus de récoltes chaque année, mais les surplus rapportent moins... Pour ce faire, cliquez sur les champs et sélectionnez les céréales. Si vous serez tranquille un bon moment et verrez vos villageois copuler comme des lapins, vous risquez d'être dépassés par le nombre de la population en fin de partie. Alors allez-y quand même mollo. Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à leur donner trois rations par repas et à tout faire pour que le contentement ne descende pas en dessous de 50 %. Côté vache folle, elles se revendent cher et nourrissent bien son homme. Mais à longue échéance, elles sont incapables de nourrir une population en pleine explosion démographique.

Au boulot, monants !

Le plus important pour faire bosser vos gaux et vos gueuses est de les fouetter régulièrement. Collez-en, bien entendu, un maximum sur les champs où vous cultiveriez votre blé ou sur les pâturages où vous élèveriez vos bovins. Ne contraindez pas trop vite votre château, vous deviendrez rapidement impopulaire. Vous avez besoin d'armes. Collez des paysans dans les carrières et dans la forge. Mais attention, les armes sont longues à produire. Le plus utile est sans doute de créer des chevaliers sur carcasse, ceux-ci étant chers si vous voulez en acheter, sachant qu'ils sont bien utiles en temps de bourrage de tronc du voisin.

Château d'allumettes

Il y a cinq types de châteaux. Des troupes vous sont allouées à leur construction pour maintenir la protection des lieux. Vous pouvez également y stocker des troupes. Quoi qu'il en soit, et comme précédemment écrit, ne les construisez pas



trop vite. Attendez d'avoir au minimum 90 % d'opinion favorable pour vous lancer dans de folles dépenses. Vous aurez ensuite à redorer votre blason aux yeux de la populace en leur offrant un max de nourriture et des impôts nuls. Les châteaux ne deviennent utiles que lorsque deux concurrents ont été éliminés.

Chienne de guerre

Quand vous décidez de fonder une grande famille de tueurs (à savoir une armée), faites attention à ne pas trop recruter. Le contentement de la population baissera d'autant. Aussi, les simples paysans non armés ne servent à rien si ce n'est à faire rire l'ennemi. Pensez à avoir un bon nombre d'archers, accompagnés par des épéistes. Les hallebardiers sont également très efficaces puisqu'ils tiennent les ennemis à bonne distance. Si votre population est trop importante, quelques soldats mûrs de masses d'arme peu-

vent alléger vos villes mais ils succomberont vite.

Prolinage de tronche

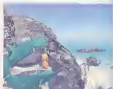
Tapez en masse. Envoyez vos troupes de combat dans la mêlée et entourez-les d'archers qui feront le ménage. Ne vous amusez pas à construire plusieurs petits groupes, c'est inutile et vous risqueriez de perdre trop d'hommes. Pour les sièges, comptez 2/3 d'hommes à pied pour à peine 1/3 d'archers. Frappez vite et organisé. Comptez au moins deux béliers (voire trois ou quatre contre les gros châteaux) et cognez fort. Prévoyez une petite troupe de soutien au cas où l'on veut vous prendre à revers.

Voilà qui devrait vous servir à avoir un meilleur rendement. On remercie le grand Solace et l'on n'oublie pas de lui dédier quelques prières le soir avant de se coucher. ■

Cedric Gasperini

N'appellez plus la rédaction pour leur demander des aides ou solutions de jeux. Fred, Éric, Thierry et Cedric sont noyés par le travail que leur assène le tortionnaire et despotique Olivier. Plutôt que de risquer un renvoi pur et dur chez une tribu nord-méditerranéenne qui abrita un temps le peuple d'Ulysse, composez de vos petits doigts sclérosés par des heures de tapage frénétique sur clavier, souris et joystick, le 3615 GEN4 ou appelez le 01 36 69 53 89. Sachez aussi que certains éditeurs possèdent leur propre service de dépatouille.

Timelapse



C'EST AU TOUR DE Timelapse de passer sur le billant de l'incroyable docteur Soluce. Première autopsie en attendant la suite de la vivisection le mois prochain...

L'île des cloches

C'est romantique une monette qui s'envole, non ? Allez, sans plus tarder, on commence. Allez à droite, avancez, droite, avancez, prenez l'appareil, reculez, avancez, reculez, avancez... revenez à l'endroit de départ, face aux pierres. Tournez leur le dos et prenez le petit chemin. Prenez le journal aux pieds de la statue sur votre droite. Continuez le chemin. Au T, tournez à droite et examinez les

trois statues de près. Prenez-en des tofs sinon dessinez (c'est perdu) les symboles aux pieds des statues et le glyphe sur leur torse musclé et viril. Continuez le chemin vers les grands rochers. Vous tomberez sur un camp. Vous devez y découvrir les instructions sur la lampe, prendre les allumettes, prendre un morceau de papier et le stylo pour jouer aux Indiana Jones en faisant un calque des inscriptions sur la pierre. Continuez le chemin jusqu'à la cave. Entrez et allumez la lampe conformément aux instructions de la feuille. Continuez tout droit jusqu'à un croisement où vous pouvez tourner à droite et à gauche. Regardez les statues à droite mais allez à gauche. Cliquez sur la grosse tronche qui vomit alors de la lave, un peu comme Thierry en soirée (sauf que Thierry est plutôt du style rendu de whisky que rendu de lave). Cliquez sur les yeux pour changer les masques et sur l'espèce de saladier en haut pour faire couler de l'eau et les refroidir. Chaque masque doit être posé sur la main de la statue conformément aux symboles (selon les glyphes précédemment rencontrés). Je vous conseille de jouer de la sauvegarde, au cas où une erreur de manipulation ou tout simplement une trop grande nullité vous ferait échouer. Sinon, n'hésitez pas à regarder sur la photo d'écran généra-

sement livrée avec cette solution et qui vous indique l'ordre dans lequel vous devez placer les masques. Revenez au croisement, cliquez sur la tronche dont les yeux clignotent puis avancez vers le globe. Facile, non ? Cliquez au moment opportun sur le symbole en forme de scarabée et hop ! Vous voilà parti vers l'Égypte.

Tous des Rô

Tournez deux fois à droite et avancez vers la piscine. L'eau vous parle (ça doit être l'effet du voyage spatio-temporel). Avancez pour voir l'entrée de la piscine. Mémorisez bien ce que vous voyez. Revenez et allez à droite vers les pyramides. Cliquez sur l'œil aux alentours (une statue doit vous parler) et entrez. Vous trouverez une porte avec un cadenas. Revenez à votre point de départ. Tournez à gauche et allez vers la barque. Ce puzzle est facile. Trouvez le palet (vers l'eau, sur votre droite), cliquez quatre fois dessus, allez vers le palet et regardez à l'intérieur. Cliquez sur le levier en haut à gauche. Reculez, utilisez le levier sur la droite. Allez au bout du quai, utilisez le levier, mettez-le sur la gauche (cliquez dessus un petit peu). Revenez au palet, utilisez-le deux fois. Allez au puits et tirez le levier de gauche pour qu'il soit en haut, puis reculez et tirez le levier. Revenez à celui des docks et mettez-





le plus à gauche. La porte s'ouvre, allez sur le bateau et marchez vers la proue. Hop, croisière.

Arrivé au temple, retournez-vous vers la banque et prenez la lance. Avancez vers le temple et tentez d'atteindre la gorge du croco. Faites un sac à main. Avancez dans le temple. Allez dans la salle à gauche et examinez tout. La statue, les paniers, le coffre, trouvez le miroir, regardez les jarres à travers celui-ci, trouvez la chef qui ouvre le coffre, photographiez la tablette. Plus trop dur ch'ti père ? Après avoir ratissé la pièce, sortez et tournez à droite. Avancez et tournez à gauche. Allumez les symboles et cliquez sur le plus bas. Allez dans la chambre opposée. Ouvrez le premier coffre et inspectez les parchemins. Sortez. Allez au machin du malin et bougez la boule pour voir chaque tronche de Dieu. Notez les correspondances. Revenez à la pièce que vous venez de quitter. Ouvrez la statue et regardez le parchemin. Sur le journal, chaque nombre doit être soustrait ou additionné. Revenez à la colonne et cliquez sur le symbole du milieu. Sortez du temple et contournez-le. Devant le chemin orné d'obélisques, regardez chacune d'entre elles et notez les correspondances. Entrez en face. On va se la jouer des- ▶



Internet **Créez votre E-mail**

Trucs et astuces **Des codes pour plus de 1000 jeux**





► encryption défilante mais ce sera plus facile. Chaque soluce est donné pour le premier cristal gauche (1G) puis premier droite (1D), deuxième gauche (2G) puis deuxième droite (2D), etc... 1D : Ibis, II, 1G : Croco, I, 2D : Longues oreilles, ^, 2G : Chèvre, II (c'est-à-dire) 3D : homme, IIIII (six barres) 3G : Faucon, 2, 4D : Chauve souris, I, 4G : Cleps, =. Ceci additionné avec, chaque couleur correspondante (voir piliers). Si vous ne réussissez pas du premier coup, relisez vos notes et tentez de le résoudre. C'est assez dur mais vous êtes un héros ou une héroïne. Prenez la gemme dans le tombeau et continuez par la porte. Utilisez la gemme sur le cobra et continuez. Jetez la gemme dans l'eau. Reculez et appuyez sur le symbole des marches sur la colonne de droite. Allez dans le puits et descendez les marches. Entrez dans la pièce de droite. Cliquez sur tout. Le puzzle est du hasard. Il faut cliquer sur le dé, utilisez vos gemmes (nombre sous le serpent) pour éviter les reptiles et atteindre le carré jaune. Ça n'a pas l'air comme ça mais c'est facile. Prenez le nœud et reculez. Passez par le passage (c'est original, ça) jaune après avoir ouvert la porte. Cliquez sur le parchemin puis sur la scarabée. Revenez au temple. Retournez à la colonne et cliquez sur le premier symbole. Revenez à la barque, passez le fleuve, allez à la pyramide et ouvrez la porte avec la combinaison trouvée sur le parchemin et la combinaison trouvée précédemment (ce doit faire 3-10-9-4). Après, vous arrivez au machin temporel. Solucez vous conseille de suivre cette marche

P... c'est long !

Choisissez le bouton correspondant aux Anasazi (premier à côté de celui des égyptiens).

Tournez à droite, avancez et pressez le bois. Revenez à l'arbre où vous avez commencé, tournez à gauche et avancez. Dansez à cloche-pied en chantant la chanson préférée de notre Secrétaire de Rédaction (adressé (...), à savoir "Tireloup sur le chawwa") superbement interprétée par la grande star Annie Cordy. Quand vous vous cassez le nez sur le rocher, utilisez le bois. Continuez. Arrivé devant le levier, ignorez-le et passez à côté d'un air dédaigneux. Le cercle avec tout plein de leviers va vous permettre d'accéder à un puzzle différent à chaque fois. On commence avec celui d'extrême gauche (c'est la lune filante !). Regardez le cercle à nouveau. Il doit y avoir une ligne au milieu. Contournez-le et allez à la jonction. Droite et tout droit. Droite et notez le cactus. En face de lui, contournez-le par la droite et avancez. Continuez tout droit. Devant un grand mur, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'aux oses. Prenez la torche et continuez à droite jusqu'aux murs différents. Secouez-moi tout ça et regardez un peu partout. Vous verrez plusieurs glyphes. Enregistrez-les bien. Quittez les caves et retournez au mur. Continuez d'avancer. Dans le coin, vous verrez un loup. Vous devez arriver à une pierre avec des dessins dessus. Vous devez cliquer dessus dans le même ordre que ceux découverts dans la cave. Ce n'est pas simple mais vous devriez y arriver sans trop de problème. Vous êtes un homme ou une chiffe molle ? Après, tournez à gauche et cliquez sur le cercle sur la pierre. Tournez à droite et entrez dans les caves. Jetez un coup d'œil aux aleutons, vous verrez une pierre qui sort de la flote. Revenez au

cactus et prenez la première à gauche. Vous devez passer sous le pont et allez à travers les rocs dans un trou. Ça en deviendrait presque une aventure à la Indy et le temple maudit. Zientuz partait autour et une fois arrivé devant une espèce de serpent, imaginez que les empreintes sous le serpent sont notées de A à H. Cliquez dessus selon cet ordre, sachant que 1 représente un clic et 2, deux clics... C2, D2, G1, F1, G2, D1, B1, D1, B1, C1, H1, E1, A1, E1, H1, C1, B1, D2, G1, D1, B1, C1, H1, C1, B1, D2, F1, A1, F1, G1. O.K. ? Tournez à droite et touchez le tuyau. Pour avoir l'histoire en entier, appuyez cinq fois dessus. Revenez au cactus. Revenez au levier et tirez-le une fois vers la gauche. Revenez face au cactus. Allez toujours tout droit vers le mur avec l'empreinte de gland et touchez à gauche. Prenez le bâton et tournez à gauche. Avancez jusqu'à la première jonction. Tournez à gauche. Vous devez voir un écuré. Continuez jusqu'à rencontrer des abeilles, utilisez le bâton dessus et récupérez du miel. Continuez et observez le néocortil. Il lance un gland sur un rocher. Avancez et récoltez-le avec le bâton. Contournez et allez à la jonction. Tournez à gauche et allez à l'empreinte. Mettez le gland dedans et entrez dans la cave ainsi ouverte. Avancez et craquez une allumette sur un rocher. Allumez le feu et tournez à droite pour voir les images. Revenez au cactus. Revenez au levier et poussez-le sur la droite mais pas complètement. Revenez au cactus. Face à lui, tournez à gauche, avancez et tournez à droite à la prochaine jonction. Continuez jusqu'à trouver cinq trous et des impressions sur le mur. Tournez à gauche et voyez cinq zozos. Vous devez trouver leur plume. À vous de les associer. Ce n'est pas très compliqué même si ça vous prendra un petit peu de temps. Une fois tout associé, une cave s'ouvre à gauche. Entrez. Visitez-la, notez ce que vous y voyez et revenez au car-



nas. Face au cactus, tournez à gauche et avancez jusqu'à trouver une lance. Prenez-la, tournez à gauche, avancez et tournez à droite. Utilisez la lance sur la base et les branches des cactus jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Grimpez, avancez et jetez un oeil alentours. Prenez les maracas dans le panier et allez jusqu'au serpent. Secouez l'instrument gauche, haut, bas et le serpent devrait fermer sa gueule (si ce n'est pas ça, secouez-le comme vous pouvez). Continuez. Arrivé au métier à tisser, prenez l'aiguille à gauche et utilisez-la sur le panier le plus près du métier. Prenez la grosse balle rouge, mettez-la dans le panier, cliquez sur la tête d'aiguille, sur le métier puis sur le bâton transversal du même métier. Recommencez avec la moyenne balle et la petite. Barrez-vous. Entrez l'autre pièce. Grimpez jusqu'aux caisses, notez les trucs sur le mur, prenez la baguette, et jouez avec sur les instruments en vous souvenant



des notes. Revenez aux caisses et rejouez la séquence. Notons-les de 1 à 5, vous devez jouer 2-5-3-1-4. Entrez dans la nouvelle pièce, prenez le bâton du feu et utilisez-le sur les trous dans le mur. Prenez le chiffon, plongez-le dans l'eau, nettoyez le mur. Barrez-vous et revenez au levier. Poussez-le complètement à droite, revenez au cactus. Face à lui, avancez à la première jonction et tournez à droite. Continuez tout droit. Avancez sur l'arc. Reculez, tournez à gauche, avancez et prenez les silex (durs à voir, même avec des lunettes...). Revenez à l'arc, vous devez mettre une flèche dans le trou de la colonne en face. C'est hyper dur et vous devrez recommencer encore et encore en rechargeant toujours votre sauvegarde. Bonne chance. Reculez et tournez à droite, avancez jusqu'au bout, droite, entrez, agadez comme c'est bô. Revenez au levier, centrez-le, cactus en face, avancez, droite au premier croisement. Avancez, droite. A un moment, vous verrez quatre pierres à droite. Sur la ▶



Plus de 350 solutions de jeux

(Zork Nemesis, Duke Nukem, Alerte Rouge, Quake,
Les Chevaliers de Baphomet, Diablo...)



► première gauche, cliquez sur le corbeau et la feuille, sur la suivante le faucon et l'éclair, le suivant l'écureuil et le feu, le dernier le loup et les chutes. Cliquez sur le cercle et entrez. Cliquez sur les murs. Pressez sur le cercle du milieu parmi toutes les têtes de flèches qui sont devenues bleues. Avancez, prenez le cocoon (enfin le machin). Revenez au village, jusqu'au puits et regardez dedans. Cliquez sur les feuilles rouge, rouge et verte. Revenez à la salle des caisses. Placez la feuille sur l'empreinte. Hop, c'est pas trop tôt, les Anasazi commencent à me gonfler sérieusement. Maintenant on se tape les Mayas, O.K. les enfants ?

Des couleurs et des plumes

Continuez dans la seule direction disponible. À la première dalle, tournez à gauche et cliquez sur la tronche. Prenez la statuette. Tournez à droite et regardez la dalle. Continuez tout



en zicoutant les dalles que vous croisez. Au temple, vous verrez une plate-forme circulaire. Cliquez sur la statuette du centre. Cliquez sur la salamandre pour voir les couleurs et reconstituez la séquence (ça ne vous rappelle pas un chi'ti jeu quand nous étions marmottes ?).

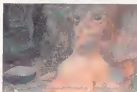
Aller plus loin dans le temple et jetez un coup d'œil tout autour de vous. Vous pouvez aller à droite, en face ou dehors mais la seule porte ouverte est celle en face de la pyramide bizarroïde. Trouvez le calendrier, la tronche, la sphère et les nombres sur le mur comparer avec le journal. Regardez la tablette avec les nombres. Imaginez que chacun est noté A, B, C, D pour le premier rang, E, F, G, H, pour celui du milieu, I, J, K, L, pour le dernier. Cliquez sur ces @!|*+@ de boutons dans cet ordre : A + F = I, B + G = L, C + H = J, D + E = K. Un levier apparaît. Ben alors, vous attendez quoi pour cliquer dessus ? Allez à gauche, la sphère est mobile, vous récupérez le crâne en la tournant. Sor-



tez et trouvez la dalle avec la tête de squelette dessus. Cliquez et trois symboles apparaissent. Revenez au calendrier. Alignez les trois symboles le long de la ligne centrale et tournez les roues. Une fois terminé, allez vers les autres pyramides. La porte de droite devrait être ouverte (celle avec les squelettes). Examinez les ossements. Vous devez reconstituer le cadavre. À la fin, cliquez sur la pierre dans la tronche du squelette. Tournez à droite pour contourner et collez la pierre au milieu du cercle. Message et photo. Allez à la sphère et bougez-la sur le singe. Recommencez en notant les trois symboles et en les alignant sur la ligne centrale en tournant les roues et avec le sourire s'il vous plaît. À la pyramide du singe (sur votre gauche). Le puzzle est simple. Il suffit d'emmener la bestiole jusqu'à la gemme. N'oubliez pas que les sauvegardes sont très utiles. Utilisez la gemme sur le cercle pour photo et message, tout pareil que l'énigme avec le squelette. Revenez à la sphère, c'est au tour du jaguar de subir votre suprême intelligence. Tout pareil avec les trois symboles et les trois roues et hop, à la pyramide du jaguar. Regardez autour de vous. Près du Dieu tout vert (une indigestion de brocolis ?), vous trouverez un cercle de couleurs. Notez la position de ces quatre couleurs, sortez. Debors, tournez à droite. Notez les quatre carrés autour du dessin du jaguar, avancez. Cliquez sur chaque carré pour faire apparaître une couleur, de façon à reconstituer les mêmes couleurs précédemment vues. Ce ne devrait pas être

trop difficile, même pour les plus manchots d'entre vous. Une fois réussi, vous récupérez une tronche dorée de cet animal, ma foi, bien quelconque (j'y ai peut-être, je suis comme le Taignard, je préfère les hamsters, c'est plus tendre...). Reculez, tournez à gauche, avancez jusqu'au tas d'ossements, tournez à gauche. Avancez et utilisez la tronche sur le creuset dans le feu. Cliquez sur le machin bidule truc à gauche pour faire couler de l'eau. Regardez à l'intérieur et récupérez le cœur. Si c'est trop chaud, faites un tour histoire de ramener de beaux souvenirs et revenez le chercher quelque temps après. Une fois récupéré, tournez à droite et placez-le sur la coupe que tient la figure. Vous obtiendrez une gemme. Revenez à la porte, à droite un cercle et faites comme d'habitude pour obtenir message et photo. Sortez. Revenez à la sphère, faites la même chose pour obtenir la tronche de salamandre, trouvez la dalle, jouez avec les roues (depuis le temps, vous devriez avoir l'habitude, non ?), passez par la porte en face qui était la seule ouverte. Continuez jusqu'à une statue verte, tournez à droite, faites une sauvegarde. Voici le puzzle le plus chiant du jeu. Cliquez sur l'orfice d'un crâne, réglez la séquence, et débrouillez-vous, ce puzzle est imparable. Toujours est-il qu'il faut jouer de la sauvegarde dès que vous perdez et en faire une nouvelle dès que vous gagnez un jeu. Allez, on s'arrête là pour ce mois-ci pas que l'on est très joueurs à Gien. Sans rire, si vous saviez comme Soluce, débordé partout de sorte d'activités en ce moment, a souffert pour vous pondre cette @!|*+ de première partie de solution, vous lui enverriez toutes vos salutes à vous, chers codes et tips compris. Et sur disquette. Et rapidement. Et sans broncher, non de Soluce ! Aïe... pardon... blasphème, salut et au mois prochain si notre grand Dieu me pardonne... ■

Cedric Gasperini



100% jeux



Internet

Créez votre E-mail

Dialoguez en direct

Restez en contact avec votre tribu

Les solutions

Plus de 350 solutions de jeux

**Les Petites
Annonces**

Traites des affaires

**Les trucs
et astuces**

*Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
plus de 1000 jeux*

NOUVEAU

Tape les critères de ton choix.
Nom, Editeur, Groupe, Machine,
Catégorie, ou une combinaison
de ces critères

quake Baphomet Diablo Alerte-Rouge

Si tu ne connais pas l'orthographe
exacte d'un nom, tape juste ses
premières lettres

Exemple : SEC MON pour trouver
Secret Of Monkey Island 2..

Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.



**Recevez rapidement
vos magazines préférés
par Minitel sur le**

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FR



Press On Line

Avec Press On Line, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou un ancien numéro (parmi les 4 derniers), ou bien encore vous abonner pour les 3 prochains mois.



08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.

?

Comment recevoir gratuitement* des logiciels en français faciles à installer avec leur notice explicative ?



En consultant le Service Minitel :

**3617
TURBOSOFT**



Recevez gratuitement*,
chez vous, par courrier, les meilleurs
Graticiels et Partagiciels de votre choix

COMMENT ÇA MARCHE ?

- 1^{er} Je me connecte sur 3617 TURBOSOFT
- 2nd Je choisis les logiciels qui m'intéressent
- 3rd Je laisse mes coordonnées postales
- 4th Je reçois mes logiciels par courrier

EXTRAIT DE LA LISTE DES LOGICIELS DISPONIBLES SUR 3617 TURBOSOFT

FARO CAR

Conduisez malin !

3 D CUBES

Empilez avec dextérité !

FOREST

L'Othello/Reversi de compétition !

TAROT PRO

Jouez contre l'ordinateur !

WINOKING

Le roi sans fou !

JEUX

- DUAL BATTLE SHIP : excellentes batailles navales
- POKER D'AS : jouez juste !
- GICOLUX : excellent dico pour mots croisés
- WINMASTER : devenez le sauteur des ponts...
- WINOMAX : jeu de lettres sur plateau
- WINCASE : casse brisée original !

CLASSEMENT

- COOUTS : tous les codes postaux dans votre PC
- PL-PHARMA : annuaire à pharmacie électronique
- EURO-AGENDA : superbe agenda de l'année
- EURO-DISCO-THÈQUE : classez vos CD audio
- EURO-CABINET : carnet d'adresses de l'année
- EURO-VIDEO : gidez vos cassettes vidéo
- ARTICLES : classez les articles de presse
- GÉNÉRIE : toutes vos adresses géologiques
- PL-CARTE : gestion de carte à vin
- WINZHO : optimisez vos chances de gagner !
- WINFOOT : gestion de championnat de foot
- TURBOTURF : gagnez aux courses

ÉDUCATIF

- WINOCALCUL : la géométrie du primaire
- WINO ART : dessin sur micro pour les petits
- WINYONG : jeu pour les petits
- WINOMATH : mathématiques CE1 à CM5
- JE, TU, IL : apprendre les conjugaisons

IMPRESSION

- WINQUETTES : imprimez des étiquettes
- IMPRED : imprimez des pochettes de CD
- WINFONTE : n'y retrouver dans ses poches

MUSIQUE & SONS

- BROWSER WAVE : trouvez les sons WAV cachés
- GE IMAGES : base de données d'images
- WAVAGE : visualiseur d'images multiformats

OUTILS

- CLOCKPUL : horloge qui parle !
- WINMADE : excellent copieur de disquettes

AVENIR

- ASTROWORLD : Admirez votre thème astral
- NUMÉROLOGIE : votre avenir par les nombres

* 3617 TURBOSOFT a pour vocation principale de recevoir les meilleurs Partagiciels/Graticiels en libre diffusion. La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir la liste des logiciels des logiciels de la base de données 3617 TURBOSOFT si vous suivez de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication téléphonique est à votre charge, il y a rien d'autre à payer. La prestation complémente d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Je ne possède pas de Minitel, et souhaite recevoir votre catalogue gratuit TURBOSOFT VPC proposant des disquettes et des CD ROM à prix réduits. A renvoyer à : TURBOSOFT - BP N° 290 94102 ST MAUR CEDEX

DEMANDE DE CATALOGUE À DÉCOUPER OU À REMPLIR

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Je joins 2 timbres à 3 F pour frais d'envoi

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12



• Mais aussi...

Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment, sans oublier plus de 10 000 images «sexy».

• Téléchargement

+ de 250 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées sur Mac et PC chaque mois.

• Rapidité

Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

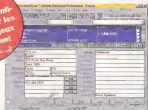
• Comment faire?

Pour obtenir le logiciel «Sapristi», reportez vous au CD-Rom de Génération 4, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.

NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS

Des tonnes de patch (Vies Infinites...) pour les meilleurs jeux du moment (Quake...)



Address Professional V4.0 (PC et compatibles)

Excellent gestionnaire de fiches personnelles (noms, adresses, téléphones, infos diverses).

Autorise des fichiers très importants (nombre de références) et des recherches multiples (exemple : recherche par paramètre, recherche croisée...).



Audio Composer V2.0 (PC et compatibles)

Composez en mode MIDI ou jouez sur votre synthé, vous obtiendrez un fichier .WAV. Un superbe environnement graphique pour éditer vos compositions.

Sapristi + **Sapristi**
windows mac



Jeux

AH64 Lingotier	350F
Alberto Encarta PC V6	350F
Chessmaster 5 V6	320F
Champion 2	345F
Destruction Derby 2	220F
Flamingo 70	320F
Civil 3D Platinum Pak	142F
Enigma Du Maître Lu	133F
F22 Lightning	357F
Fifa 97	335F
Flight Simulator 5	134F
Grand Prix 2	362F
Hardline PC V6	297F
Harvestor C V6 V6	338F
Home of Mithra Magic	315F
Lightmusic	350F
Links Le Golf	300F
Links Of The Realm 2 PC	317F
MAX Golf	332F
Mystic	252F
NHL 97 V6	333F
Phantasmagoria 2	350F
Power F1	295F
Proton 2 The Darkening	350F
Quake	350F

Sega

Athlete Kings	409F
Hardcore 4x4	333F
Nights+Pad 3D	515F
Pro Pinball	181F
Sega Rally	409F
Story Of Thor 2	419F
Street Racer	339F
Tomb Raider	409F
World Wide Soccer 97	409F

Play Station

Destruction Derby 2	305F
Alan Trippy	351F
Crash Bandicoot	415F
Faith To Black	302F
Fifa 97	300F
Formula 1	300F
Iron Manium	415F
Project Overkill	330F
Raging Sky	295F
Resident Evil	300F
Skyet Strike	303F
Street Racer	332F
Time Command	302F
Total N1	300F
Wipe Out	300F

Educatifs

Alice au pays des merveilles	105F
Adelphiuz	131F
La Jungle 5-6 Ans	131F
Eris 10 - L'aventurier du corps humain	250F
Francis 5e	165F
Francis 6e Expression	105F
Francis 6e Orthographe	105F
Kyoko et les valeurs de nuit	105F
Maths 6e	105F
Rayman C/ Calcul	105F
Rayman Junior CE1 Calcul	105F
Rayman Junior CE2 Calcul	105F
Turclant : Le pays des continents	105F

Charme

Mascarade 3CD	299F
Parfum de Mathilde	269F
La Villa	269F
Poupée latex	390F
Virtual présence	390F

Culturels


2000 Ans d'histoire de France	395F
Athens Encarta Win 97 430F	430F
Collection L'Europe-Horsy 53F	53F
Clefs de l'histoire de la France	105F
Encarta Encyclopédie 77F	77F
L'Europe, Multimédia	105F
Encyclopédie de l'Encarta	715F
Le monde de la nuit	295F
Le Petit Robert	715F
Les Glumms	325F

Utilitaires

35000 Design Clipart1	115F
35000 Design Clipart2	115F
35000 Design Clipart3	115F
35000 Design Clipart4	115F
35000 Design Clipart5	115F
Cakewalk Midi Music	195F
Cakewalk Pro Audio 5	2395F
Images 3D PC	115F
Linux Slackware 96	175F
Print Artist	165F
Windows95 Gold Collection	115F



 Catalogue complet
3617 MEGAD

 Particuliers **08 36 68 88 10**
Entreprises **01 45 41 46 46**

 Livraison sur
toute la France
en 48 heures

Commandes Devis
01 45 42 00 64

ALFA TWIN

L'un des problèmes les plus ennuyeux sur PC vient d'être résolu !



Etant donné la conception à l'origine pour les ports jeux, tout 16M 386 supporte deux joystick (1 & 2) possédant chacun leurs cordons "Joystick".

Les joystick pour l'un à boutons, ainsi que les joystick optiques de commande des gaz et de puissance (en fait commandés auxiliaires) et étant utilisés les cordons du deuxième joystick (2).



En mode "2 joueurs", les deux joystick peuvent être actionnés en même temps pour vous permettre de jouer, soit deux à deux à la fois. Mais dans ce cas, les joystick auxiliaires des joystick ne sont pas utilisables.



En mode "1 joueur", l'Alfa Twin vous permet de passer d'un joystick à l'autre, en ayant accès à toutes leurs fonctions. Et vous n'avez plus qu'à appuyer sur le bouton "Jeu" du joystick que vous désirez utiliser.

AUTO SWITCH MULTI JOUEURS

Vous pouvez connecter en cascade jusqu'à quatre joystick différents à sélectionner selon les fonctions.

Pour ailleurs, le câble d'extension de 1,2 m se permet de raccorder l'Alfa Twin au joystick, libérant sur le devant de votre bureau, de sorte à vous éviter d'avoir à brancher et débrancher votre joystick partie du panneau arrière de l'ordinateur.



BIGBEN

Adresse : BIGBEN, rue de la voyette
Centre de Gros N°1, 59818 Lesquin cedex
Jeux : 03 20 90 72 10
Fax : 03 20 87 57 99



Phantasmagoria II



La Fenice



La Maison Hantée



M.A.X.



Blue Ice

**Commandez
vos CD-ROM par
Minitel sans
CB ni chèque...**

**...simplement
en vous connectant
au 3617 CDSHOPPING
et en laissant
votre adresse
de livraison**

**vous recevrez
par courrier
votre sélection
et vous ne payez que
par la communication
(5,57 Fttc/mn) ***

**Toutes les nouveautés,
et rien que les meilleurs
titres : jeux, culturel,
utilitaires, encyclopédies,
ludo-éducatif, charme, etc...**

**280 TITRES
DISPONIBLES**

3617

CDshopping

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

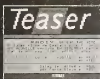
3617 EMAIL



220 F/mn

Ce service vous permet de disposer immédiatement d'une adresse électronique sur Internet. En quelques minutes vous possédez un Email du type « login@emailteaser.fr » à partir duquel vous pourrez correspondre avec tous les « branchés Internet de la planète. Inutile de posséder un micro-ordinateur plus modem plus abonnement Internet un simple minitel suffit ! Vous aurez en prime un accès en lecture aux conférences Usenet, le tout sans abonnement ni d'autres frais que ceux de votre communication minitel.

3614 TEASER



0,37 F/mn avec tarifs réduits du téléphone

Le service minitel des branchés de la micro ! Dialoguez en direct, questions/réponses en rubriques, boîtes aux lettres et boîtes à fichiers, clubs d'utilisateurs, salons pour réunions à plusieurs et bien sûr du téléchargement, le tout pour moins de 2 F/heure la nuit après 22h30 !

- Accès libre avec quelques limites d'utilisation : GRATUIT
- Accès illimité au serveur SANS téléchargement : 120 F TTC par an
- Accès illimité au serveur AVEC téléchargement : 360 F TTC par an

3615 TEASER



120 F/mn

Le garde-manger de votre micro avec plus de 40.000 fichiers à télécharger librement et sans abonnement pour PC et MAC ! Hébergiez sur notre service les dernières versions des meilleurs programmes en provenance d'Internet : jeux, anti-virus, outils, graphisme, multimédia, programmation, etc... Les fichiers sont tous compressés pour économiser votre temps de transfert. Recevez sous 48h le logiciel du téléchargement pour votre machine ! Il suffit de nous envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge formatée avec vos coordonnées.

Tous ces services vous sont proposés par :

**France
Teaser**

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY

Fax : 01 47 50 62 93

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas à nous contacter par fax pour toute demande.

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

3617 TELEDISK

Recevez chez vous par la poste votre sélection ! Disquettes ou CD-ROM vous seront envoyés sans autres frais que ceux de votre connexion. Plus de 40.000 fichiers, dont les dernières nouveautés en provenance d'internet, tous triés, testés et classés, sont à votre disposition. En quelques minutes (5 à 6 mn), votre disquette sera pleine à craquer des fichiers que vous aurez choisis. Pour peu que vous lisiez le guide du service, vous saurez tout sur nos outils vous permettant de dénicher rapidement le programme qu'il vous faut ! Un service étonnant.



3.57 K/m

3617 TELEPC

Le service télématique qui va à l'essentiel : une sélection d'une centaine d'outils PC INDISPENSABLES en téléchargement libre ainsi que la possibilité de télécharger des catalogues descriptifs des meilleurs CD-ROM du moment. Chaque descriptif inclut un code personnel et confidentiel vous permettant de recevoir si le produit vous intéresse, un exemplaire complet du CD-ROM que vous aurez sélectionné. Si vous ne possédez pas le logiciel de téléchargement WinBBT, vous pourrez demander à le recevoir sans frais sur le serveur.



3.57 K/m

3617 CDROMPRO

Un service télématique simple et efficace sur lequel vous allez pouvoir commander à des prix incroyables des CD-ROM PC et MAC dans différentes catégories : jeux, graphisme, loisirs, éducatifs, musique, programmation, multimédia, sharewares et adultes. Paiement en ligne par carte visa ou différé par chèque. Sont également proposés des accessoires pour PC tels que barrettes mémoires, souris, périphériques divers, etc... Quelques exemples de prix : Absolute Zero, le jeu de chez Domark ou Chronomaster de US Gold pour 149 F port inclus !



3.57 K/m

Tous ces services vous sont proposés par :

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas

**France
Teaser**

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY

Fax : 01 47 50 62 93

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

CD-ROM PC

PC VOLANT + PEDALIER 499 F
ABUSE 299 F
AD & D BLOOD & MAGIC 299 F
AFTERBURNER 299 F
AH 64 D LONGBOW 369 F
BION 299 F
ALPH THROLOGY 249 F
ANGEL DYNASTY 299 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY 299 F
ATRAPE'S TEAR 349 F
BAD MOJO 199 F
BATTLE ISLE 3 349 F
BECAN 249 F
CAPITULUM 329 F
CHIFFRES ET LETTRES 329 F
CIVILIZATION 2 349 F
COMALWAYS 3 329 F
COMMAND AND CONQUER ALERT ROUGE 349 F
CONDUITS DE LUXE 199 F
CRITIQUE 299 F
CRUSADER NO REGRET 289 F
CYBERMAGE 3 349 F
DARK EYE 389 F
DAVIS COP TENNIS 299 F
DAYTONA USA 299 F
DEATH RALLY 149 F
DESCEND 2 199 F
DESTRUCTION DERBY 2 299 F
DIABLO 329 F
DU HARD THROLOGY 329 F
DOWN IN THE DUMPS 299 F
DRAGON HEART 349 F
DRAGON LORE II 329 F
ELITE: NORMAN 30 PLUTONIUM 149 F
EVOLUTION 299 F
EVIDENCE 329 F
22 LIGHTNING 2 329 F
EAGLE 329 F
FLA 97 329 F
FIGHTER DUEL 269 F
FINAL DOWNS 249 F
FIRE FIGHT 249 F
GABRIEL NIGHT 3 299 F
GOLDEN GATE KILLER 249 F
GRAND PRIX 2 299 F
GRAND PRIX MANAGER 2 329 F
JOHN MADDEN 97 329 F
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 349 F
HORIZON 299 F
JETHRETT 3 349 F
LA VIE DES ENFANTS PERDUS 329 F
L'ENTRAÎNEUR SAISON 96/97 299 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 289 F
LONG CH MIGHT 3 299 F
MAGIC THE GATHERING 329 F
MAX 349 F
MAX 349 F
NECAREACE 2 329 F
NEBUT MAGIC TRILOGY 199 F
INNOVATION 249 F
NIGHT RACER 329 F
NBA LIVE 97 329 F
NIGHTRIDER SPEED II 329 F
NFL 97 329 F
PHANTASMOGONIA II 349 F
PINBALL 97 149 F
PROTECTOR THE DARKENING 349 F
RANA 349 F

RALLY CHAMPIONSHIP 299 F
REBEL ASSAULT 2 299 F
R&A 329 F
SCORCH 249 F
SCRABBLE 369 F
SCREAMER II 249 F
SEGA RALLY 349 F
SETTLERS 2 349 F
SHATTERED STEEL 249 F
SILENT HUNTER 299 F
SIM COPTER 249 F
SIM GOLF 249 F
SIM RACE 249 F
SIM TOWER 269 F
STORM 249 F
STREET RACE + MADGE 299 F
SYNDICATE WARS 329 F
SUKU SU 27 289 F
TEAM 7 299 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK 199 F
TERMINATOR 299 F
TEX E 2000 + TACT COM 249 F
THEME HOSPITAL 329 F
TIME COMMANDO 299 F
TOMB RAIDER 289 F
TOURNOI 329 F
TOLUKE COULE 249 F
TRUCK ATACK 299 F
TUNEL 97 299 F
US NAVY FIGHTER 97 329 F
VANGUARD 329 F
WARCRAFT 2 DE LUXE 349 F
WICKED WARRIORS 299 F
Z 289 F
ZORK NEMESIS 349 F

PIRATES GOLD 99 F
PLAYER MANAGER 2 99 F
PRINSTER 99 F
RAILROAD TYCOON DE LUXE 99 F
RAILROAD TYCOON + RED BARON 99 F
REBEL ASSAULT 99 F
REVOLUTION X 99 F
SAIN & MAG 99 F
SCRAMBLER 99 F
SHOCKWAVE ASSAULT 99 F
SHOCKWAVE ASSAULT 99 F
SIM CITY 99 F
SIM EARTH 99 F
SIM HUNT 99 F
SIM LIFE 99 F
SIM RACE 99 F
SPACE HULK 99 F
SPACE QUEST 4 79 F
SPACE QUEST 4 99 F
SPEED HASTE 99 F
STAR CRUSADER 99 F
SUPER KART 99 F
SYNDICATE PLUS 99 F
SYSTEM SHOCK 99 F
THE ELEVEN HOUR 99 F
THEME PARK 99 F
TITIS HIRAK VIKAR 99 F
THUNDER HAWK 2 99 F
TILT 99 F
TOP GUN 329 F
TRANSPORT TYCOON 329 F
UFO ENEMY UNKNOWING 99 F
UNIVER A KILLING MOON 99 F
US NAVY FIGHTER 99 F
VIRTUAL RACE 99 F
WASTELAND 99 F
WING COMMANDER 3 99 F
WITCHAVEN 2 99 F
WOLFPACK 99 F
WRESTLEMANIA 99 F

PROMO

1942 PACIFIC AIR 99 F
A TEAM 99 F
BIG FORCE 99 F
CIVILIZATION 99 F
CIVIL WAR 99 F
COLONIZATION 99 F
CONGO 99 F
CONSPIRACY 99 F
CRUSADER NO REMORSE 99 F
DIABLO ENCOUNTER 99 F
DISCERN 99 F
DESTRUCTION DERBY 99 F
DISORDER 99 F
DRAGON LORE 99 F
DUNGEON MASTER 2 99 F
DUNE + DUNE 2 99 F
LSCOTIA 99 F
LUTHER PINBALL 99 F
MAGE TO BLACK 99 F
GABRIEL KNIGHT 1 99 F
GRAND PRIX 99 F
JOHNNY BACONARDONE 99 F
KIDS ON SITE 49 F
KING QUEST 7 99 F
L'ENIGME DE MAITRE LU 99 F
JETHRETT 99 F
LITTLE BIG ADVENTURE 99 F
LOST EREN 99 F
MAGIC CARPET 2 99 F
MAGIC CARPET + MANCHESTER UNLIMITED 99 F
MGA YOUR WINDOM 99 F

CD CHARME

ASPI INTERIOR 369 F
BRIGHT LAMBE 2 329 F
BRIGHT LAMBE 2 - CANGRAISE 279 F
CALIFORNIA PERVERS 249 F
CYBERX 329 F
DREAM MACHINE N°1 399 F
FEMMES EXTREMES N°1 199 F
FEMMES EXTREMES N°2 199 F
FOTEX FOR THE GAMB 369 F
LA VILLA 349 F
ALCANTARAS 399 F
NIPPON OBSESSIONS 199 F
NIPPON OBSESSIONS 2 249 F
NIPPON OBSESSIONS 3 249 F
PARFUM DE MATHILDE 349 F
PORNO POWER 329 F
PRIVATE COLLECTION 229 F
PRIVATE COLLECTION 2 229 F
PRIVATE HARD CORE GALLERY 249 F
PRIVATE INVESTIGATOR 379 F
PRIVATE MALAZONE 249 F
PRIVATE PLEASURE PARK 329 F
PRIVATE PLEASURE PARK 2 379 F
PRIVATE PLEASURES 249 F
SEXTEI 369 F
SEXTI HIRAKS 349 F
ZARA WHITES TEMPLE OF CANDOR 329 F



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59618 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Pris de Port (jeux 20F, consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Age Téléphone Signature
(signature des parents pour les mineurs)



Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs

☐ Carte bleue N°

Date de validité / /

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Not valide sans avoir d'impression pendant la durée de la promotion. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le

3617 CD ACTIF

3 571 Le plaisir

NOUVEAU!



- 1-Choisissez le ou les CD désirés.
- 2-Laissez-nous simplement vos coordonnées.
- 3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous plis discret par la poste en **48 heures**.

8 nouveaux titres!

- De nombreux autres CD disponibles sur le 3617 CD ACTIF
- 10 nouveaux titres chaque mois!
- Service réservé aux adultes

**Video
Mangas**

Jeux Interactifs

Photos



Le plaisir du plaisir



La nouvelle infatigable "Stars du X Interactives" Lea Martini



NOUVEAU! CDX Hard magazine, le magazine X sur CD Rom



Virtual Vision volume 6: Erotic Top Models

Photos

Sur chaque CD ou CD Rom photo, 4000 photos magnifiques, une belle sélection de photos en pleine haute qualité (320 x 240 pixels) compatibles avec le CD lecteur portable.

Stars du X

La collection Stars du X Interactive propose de découvrir les légendes du porno: - Daphnia - Barbara Card - Carole. Dans ce premier volume découvrez également Lea Martini, princesse du porno. En stock: 107/2 01/2

Vidéo Mangas

Sur chaque CD ou CD Rom vidéo mangas, 4000 photos magnifiques, une belle sélection de photos en pleine haute qualité (320 x 240 pixels) compatibles avec le CD lecteur portable. En stock: 107/2 01/2

Les interactifs

Sur chaque CD ou CD Rom interactif, 4000 photos magnifiques, une belle sélection de photos en pleine haute qualité (320 x 240 pixels) compatibles avec le CD lecteur portable. En stock: 107/2 01/2

Photos et vidéos



Le plaisir du plaisir



Draghixa, la légende de X France, répond à toutes vos attentes à travers 3 jeux 100% interactifs



Voyeur Extreme: Vous êtes une ardeur et souhaitez de plus en plus dans leur intimité...



Virtual Vision volume 1: Spécial Asia

Aucune adhésion à un club, aucune obligation d'achat CD Rom identiques à ceux du commerce. Uniquement sur le 3617 CD ACTIF. Déjà plus de 40 titres disponibles.

de
2000
PRODUITS DISPO
AU 01.45.86.11.11

CYBERDISCOUNT

01.45.86.11.11

Passer les commandes
par téléphone
et payer par
Carte bleue

DU JAMAIS VU

**EN
CADEAU**

VOS CD-ROM PRÉFÉRÉS À PRIX MASSACRES

**1 Super
Range-CD-ROM pour
2 CD achetés**

**-70%
DE REMISE**
CD-ROM
EXCLUSIVEMENT
NÉCESS

59 Gop Mac & PC	219 Angbar Mac & PC	239 Scream 2 Mac & PC	299 The Sims 2 Mac & PC
19 Men History Mac & PC	339 ARK Mac & PC	319 NASCAR Mac & PC	349 The Sims Mac & PC
49 The Sims Mac & PC	349 The Sims Mac & PC	319 The Sims Mac & PC	249 The Sims Mac & PC
99 The Sims Mac & PC	299 The Sims Mac & PC	89 The Sims Mac & PC	389 The Sims Mac & PC
79 The Sims Mac & PC	319 The Sims Mac & PC	339 The Sims Mac & PC	329 The Sims Mac & PC
39 The Sims Mac & PC	289 The Sims Mac & PC	359 The Sims Mac & PC	289 The Sims Mac & PC
29 The Sims Mac & PC	229 The Sims Mac & PC	59 The Sims Mac & PC	109 The Sims Mac & PC

**Les CD-ROM
à des prix exceptionnels X**

**1 CD-ROM
99F**

Sode Special Mac & PC - 129F	Mars Lesbos Mac & PC - 129F	Hard Extreme PC - 129F	Grosses Pénis PC - 160F
Gernik Clinic 3 PC - 200F	Special Soda PC - 129F	Sexy Special PC - 129F	Special Pipo PC - 125F

- | | |
|--|--|
| Désirs et Perversions Vol.1 (Mac & PC) ... 180F | Pleasures Solitaires Angerie line (PC) ... 180F |
| Désirs et Perversions Vol.3 (Mac & PC) ... 180F | Pleasures Solitaires Femmes mûres (PC) ... 180F |
| Erotic Dreams (Mac & PC) ... 199F | Pleasures-CD N°1 (Mac & PC) ... 199F |
| Fantômes à la carte 1 file pour 2 (PC) ... 290F | Pulsions Interactives Antidote (PC) ... 180F |
| Fantômes à la carte 2 files à la fois (PC) ... 290F | Pulsions Interactives avec Olivia (PC) ... 180F |
| Fantômes à la carte avec Anastasia (PC) ... 230F | Pulsions Interactives avec Olivia (PC) ... 180F |
| Fantômes à la carte avec Olivia (PC) ... 230F | Pulsions Interactives Special Lesbos (PC) ... 160F |
| Fantômes à la carte avec Olivia/Elvira (PC) ... 230F | Sea, Sex and Surf (Mac & PC) ... 149F |
| Fantômes à la carte : Le Compil (PC) ... 290F | S.M. Special (Mac & PC) ... 129F |
| Lady Power (special hard) (Mac & PC) ... 190F | Trio & More (Mac & PC) ... 129F |
| La Blue Girl Vol.2 (PC) ... 290F | X-Male Special 40 ans et + (PC) ... 129F |
| Les filles chaudes de Mike Anchor (PC) ... 199F | CD-Het Héro Série Asiatique (Mac & PC) ... 129F |
| Nad Paradox (PC) ... 249F | CD-Het Special Blondes (Mac & PC) ... 129F |
| A Gay Men's Sex Sex Guide (Mac & PC) ... 349F | CD-Het Special Black (Mac & PC) ... 129F |
| A Woman's touch (Mac & PC) ... 199F | CD-Het Special Top Modèles (Mac & PC) ... 129F |
| Pervers Private Paris CD-Guide (PC) ... 249F | CD-Het Special Sodomit (Mac & PC) ... 129F |
| Pleasures d'Age Mûr Vol.1 (PC) ... 230F | CD-Het Double Pénétration (Mac & PC) ... 129F |
| Pleasures d'Age Mûr Vol.2 (PC) ... 230F | CD-Het Special Félicité (Mac & PC) ... 129F |
| | CD-Het Special Lesbennes (Mac & PC) ... 129F |

BON DE COMMANDE

A renvoyer à : CYBER-DISCOUNT, 82 Rue de Percy 75013 Paris

Titre		P.U.T.T.C		Qté	Montant
<p>Je possède un <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Mac</p> <p><input type="checkbox"/> Je j'ai immédiatement le bon commandement mon règlement de francs</p> <p><input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat Cashier (pour les clients de CYBER-DISCOUNT)</p> <p><input type="checkbox"/> C.R.N. _____</p>					
<p>Ben _____</p> <p>Adresse _____</p> <p>Cod Postal _____</p>					<p>Coût de port + 20,00 F</p> <p>TOTAL</p>
<p>Signature _____</p>					

BOUTIQUE - PARIS 13^e
82, Rue de Percy - 75013 Paris
Ouverture du Lundi au Samedi de 9 h 00 à 19 h 30

36 17 CD GRATIS

CONNECTEZ-VOUS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LES MEILLEURS CD ROM X DU MOMENT!

ENFIN DE VRAIS

CD ROM DE

QUALITE :

JUSQU'A

2 500

PHOTOS

PAR

TITRE...

...POUR

ET

0

Inouï !!

Virtual Valérie II,
MEILLEURE VENTE DE L'ANNEE 95 !!



VIRTUAL VALÉRIE II
Le CD ROM contient
des photos d'une
seule Valérie
Bonnard, N° 1
d'après 1000 votes.



THE INFORMANT
Le CD ROM contient
des photos d'une
seule exceptionnelle,
une des filles au corps
de rêve.



HOTTEST
2 000 photos
100 artistes
100 titres
100 titres



Censure



Censure



Censure



Censure



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.



CENSURE
Le CD ROM
contient des photos
d'une seule artiste,
Valérie Bonnard,
N° 1 d'après 1000 votes.

24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES...

DES ANIMATIONS X, DES PHOTOS SOFT ET DE L'INTERACTIVITE DE QUALITE

10 000 CLIENTS DEJA SATISFATS.

Des dizaines d'autres titres disponibles sur notre nouveau serveur.

NOUVEAU : SHAREWARE, JEU, IMAGES TOUT THEME, PHOTOGRAPHIES, SON...

1. Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser.

2. Vous nous indiquez votre choix, l'adresse de livraison. Nous faisons le reste en expédiant en 48 H, SOUS-PLI DISCRET.

CYBERK VISION

L'Club des CD ROM

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 15000 REFERENCES

Vous attendent au

37 Rue de Lappe, 75011 Paris

Métro : **BASTILLE de 9 h à 19 h**

Nouveaux Rayonnages de CD ROM Cash on Port D'achat

Carnet des Revendeurs cash on port par fax: 01 43 14 04 49

CYBERVISION

CYBEROCCAZ

CYBERVISION OUVRE SA NOUVELLE BOUTIQUE POUR VOUS, TOUS LES CD ROM CULTURES ET TOUS LES JEUX MAC PC NEUFS ET OCCASIONS DE 30 A 50% MOINS CHERS. NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS CD ROM.



SEXY VIV
L'Amour à l'heure du porno
1 CD ROM hard
Cassette, GBS et 100 photos



PACK 5 SEX CONTRASTES
5 CD ROM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



VERTIGES
Ce CD ROM vous plonge dans l'ambiance d'un autre X
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



ELITE VICES
Les plus beaux CD ROM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



MAMA MAMMA
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY CELEBRITY
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY STAR
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



TOTAL FANTASY 3
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



TOTAL FANTASY 3
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



WORLD OF SEX 2
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos

GRATUIT

1 CD acheté = 1 CD offert

2 CD acheté = 2 CD offerts.

3615 CYBERVISION

300 références disponibles 24H/24

VENTE PAR CORRESPONDANCE

40 RUE DE LAPPE + Livraison Uniquement - 120 photos

COMMANDEZ + RECEVEZ par CB ou 01 43 14 04 49



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos



SEXY SM
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos
100 photos

FRANCHISE

CYBERVISION LANCE SA FRANCHISE. POUR OUVRIRE UNE BOUTIQUE SOUS NOTRE ENSEIGNE ET FIGURER SUR NOS PUBLICITES, CONTACTER M. SORET OU M. GUILLEMIN AU 01 43 14 04 49

de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envoyez sous pli discret**

Nom : _____

Prénom : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Envoyez par : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature : _____

Date : _____

PRODUIT	PRIX
1 CD acheté = 1 CD offert	GRATUIT !!!
2 CD achetés = 2 CD offerts	GRATUIT !!!
3 CD achetés = 3 CD offerts	GRATUIT !!!
4 CD achetés = 4 CD offerts	GRATUIT !!!
5 CD achetés = 5 CD offerts	GRATUIT !!!
6 CD achetés = 6 CD offerts	GRATUIT !!!
7 CD achetés = 7 CD offerts	GRATUIT !!!
8 CD achetés = 8 CD offerts	GRATUIT !!!
9 CD achetés = 9 CD offerts	GRATUIT !!!
10 CD achetés = 10 CD offerts	GRATUIT !!!
11 CD achetés = 11 CD offerts	GRATUIT !!!
12 CD achetés = 12 CD offerts	GRATUIT !!!
13 CD achetés = 13 CD offerts	GRATUIT !!!
14 CD achetés = 14 CD offerts	GRATUIT !!!
15 CD achetés = 15 CD offerts	GRATUIT !!!
16 CD achetés = 16 CD offerts	GRATUIT !!!
17 CD achetés = 17 CD offerts	GRATUIT !!!
18 CD achetés = 18 CD offerts	GRATUIT !!!
19 CD achetés = 19 CD offerts	GRATUIT !!!
20 CD achetés = 20 CD offerts	GRATUIT !!!
21 CD achetés = 21 CD offerts	GRATUIT !!!
22 CD achetés = 22 CD offerts	GRATUIT !!!
23 CD achetés = 23 CD offerts	GRATUIT !!!
24 CD achetés = 24 CD offerts	GRATUIT !!!
25 CD achetés = 25 CD offerts	GRATUIT !!!
26 CD achetés = 26 CD offerts	GRATUIT !!!
27 CD achetés = 27 CD offerts	GRATUIT !!!
28 CD achetés = 28 CD offerts	GRATUIT !!!
29 CD achetés = 29 CD offerts	GRATUIT !!!
30 CD achetés = 30 CD offerts	GRATUIT !!!
31 CD achetés = 31 CD offerts	GRATUIT !!!
32 CD achetés = 32 CD offerts	GRATUIT !!!
33 CD achetés = 33 CD offerts	GRATUIT !!!
34 CD achetés = 34 CD offerts	GRATUIT !!!
35 CD achetés = 35 CD offerts	GRATUIT !!!
36 CD achetés = 36 CD offerts	GRATUIT !!!
37 CD achetés = 37 CD offerts	GRATUIT !!!
38 CD achetés = 38 CD offerts	GRATUIT !!!
39 CD achetés = 39 CD offerts	GRATUIT !!!
40 CD achetés = 40 CD offerts	GRATUIT !!!
41 CD achetés = 41 CD offerts	GRATUIT !!!
42 CD achetés = 42 CD offerts	GRATUIT !!!
43 CD achetés = 43 CD offerts	GRATUIT !!!
44 CD achetés = 44 CD offerts	GRATUIT !!!
45 CD achetés = 45 CD offerts	GRATUIT !!!
46 CD achetés = 46 CD offerts	GRATUIT !!!
47 CD achetés = 47 CD offerts	GRATUIT !!!
48 CD achetés = 48 CD offerts	GRATUIT !!!
49 CD achetés = 49 CD offerts	GRATUIT !!!
50 CD achetés = 50 CD offerts	GRATUIT !!!

TOTAL

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE !

L'événement ! C'est **CD Charme mensuel**

Le 15 février 97, chez tous les marchands de journaux

1 magazine



1 CD-Rom
650Mo de lave en fusion

CADEAU ! CD HOT 2, le magazine du X sur CD. Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

Vous avez raté CD CHARME
commandez-le par Minitel au
08 36 29 25 63*

ou par correspondance à : Diskimage, CD Charmes,
7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex en joignant
9 francs par exemplaire + 15 francs de frais de port
NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville : Quantité : ☐ x 39FF
Je certifie être majeur :
Signature :



VOUS NE REGARDEREZ PLUS JAMAIS VOTRE VOISINE DE PALIER COMME AVANT...

GENB7

Editeur - Presseimage - 0,251 TTC la minute

Promotion Spécial Rentrée 3 jeux pour le prix d'un !



Prehistorik 2
Un jeu de
plateforme truffé
de pièges et
passages secrets
Moktar
Autre jeu de
plateforme avec le
célèbre
personnage créé
par Lagaf
Superski 2
Simulation sportive
en 6 épreuves.

**3 Jeux
pour PC
&
Compatibles
69 F
seulement !**



**Rien que
des hits !

Faites-vous
plaisir.**

disponibles
par correspondance
auprès de
PRESSIMAGE,
Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: VILLE:
PC Disquettes / PREHISTORIK 2
+ MOKTAR
Le pack 69 F + SUPERSKI 2
+ 15 F Port et frais d'expédition = **84 F**
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé
à l'ordre de PRESSIMAGE

**EXCLUSIF FAITES VOTRE
CHOIX ET
... COMMANDEZ**

**N'ENVOYEZ SURTOUT PAS D'ARGENT
NI CHEQUE NI CARTE BANCAIRE**

INDIQUEZ VOTRE CHOIX PAR MINITEL
LAISSEZ MAISON VOS NOMS & ADRESSE DE LIVRAISON
NOUS FAISONS LE RESTE
EXPEDITION SOUS PLI DISCRET PAR LA POSTE, SOUS 48 H

NOUVEAUTES X INTERACTIVES



DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPONIBLES DANS LA MEME COLLECTION
TOUTES LES NOUVEAUTES & LES PLUS GRANDES CLASSIQUES DANS TOUTS LES
GENRES : HARD ou EROTIQUES, INTERACTIFS, PHOTOS, FILMS, etc...

RECEVEZ CHEZ VOUS, CES CD, EN 48 H

GRACE A NOTRE SERVICE MINITEL

**3617 CDFREE
ET NULLE PART AILLEURS**

CHATREZ VOS CD-ROMS, INDIQUEZ VOS COORDONNEES... INTERNET POUR LA REALISATION DE LA
COMMANDE ET VOUS RECEVREZ, SANS 48 HEURES, VOTRE CD-ROM PAR LA POSTE, SANS AUCUNE MAR-
CHANDISE. LE SERVICE EST ACTIF 24H/24 - 7J/7, SANS AUCUNE LIMITATION DE QUANTITE O-
ET SANS AUCUNE OBLIGATION ULTERIEURE. VOUS N'AVEZ RIEN A PAYER, PAS MEME LES FRAIS D'EN-
VOI *C'est de la consommation à 3,57 F le livre - rien d'autre à payer - pas de frais d'envoi

L'EVENEMENT DE L'ANNEE

LOLO FERRARI CONSPERANCE

TOUJOURS PLUS GROS & PLUS EXCITANT
LOLO FERRARI POSSEDE LES PLUS
GIGANTESQUES SEINS D'EUROPE



INCROYABLE 21 NOUVEAUX TITRES CD "X"

COLLECTION SCANDINAVE : VIDEORAMA

A RECEVOIR

GRATUITEMENT

SANS AUCUN JEU À FAIRE - SANS CONCOURS NI TRIAGE AU SORT
SANS AUCUNE ADHESION À AUCUN CLUB NI OBLIGATION D'ACHAT ULTÉRIEUR
RECEVEZ CHEZ VOUS RAPIDEMENT PAR COLIS
POSTAL, LE CD-ROM "X" DE VOTRE CHOIX

EN COLLABORATION AVEC

3617 CDKDO

CHOISISSEZ PARMI TOUTS NOS CD-ROMS
LAISSEZ NOUS VOS COORDONNÉES
VOUS RECEVREZ VOS CD "GRATUITEMENT"

STRICTEMENT
RESERVE AUX
ADULTES



MULTIPLES



CONNECTEZ VOUS RAPIDEMENT ET DECOUVREZ
EGALEMENT UN CHOIX DE NOMBREUX AUTRES
CD-ROMS "X" IMPORTÉS SPECIALEMENT POUR VOUS



LES CD-ROMS "X" SONT DISPONIBLES EN 3 VERSIONS :
- VERSION STANDARD : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD
- VERSION DELUXE : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD + 1 Livre
- VERSION ULTRA : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD + 1 Livre + 1 Carte

LES CD-ROMS "X" SONT DISPONIBLES EN 3 VERSIONS :
- VERSION STANDARD : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD
- VERSION DELUXE : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD + 1 Livre
- VERSION ULTRA : 1 CD-ROM + 1 VHS + 1 DVD + 1 Livre + 1 Carte

Le Kamasutra en vidéo + un grand jeu érotique inédit !



En kiosque

ARCAD'X: 6 niveaux d'un jeu d'arcade
hilarant et 35 séquences vidéo pour
tout savoir sur le Kamasutra.

Avec Maëva, Tania Larivière, Loïs Angels.

Egalement disponibles :

Pour PC
et MAC
coquins
69 F
seulement !

BOMB'X DAL'X CAST'X

Internet
Rose



versions disquettes uniquement

Bomb'X: 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X: un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Cast'X: un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva
Internet Rose: une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'images	TITRES	PRIX
<input type="checkbox"/> PC / Mac	<input type="checkbox"/> Internet Rose	<input type="checkbox"/> 49 F
Jeux disponibles:		
<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> Bomb'X	<input type="checkbox"/> 1 jeu = 69 F
<input type="checkbox"/> MAC	<input type="checkbox"/> Dal'X	<input type="checkbox"/> 2 jeux = 120 F
Pour les jeux, précisez votre configuration.		<input type="checkbox"/> Cast'X
		<input type="checkbox"/> ARCAD'X
Montant : _____ F + 15 F de Port = Montant total _____ F.		<input type="checkbox"/> 3 jeux = 170 F
		<input type="checkbox"/> 4 jeux = 215 F

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____

Code postal : _____ Ville : _____
Lettre : _____ Signature : _____
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement





**Vous avez
raté un
ancien
numéro de**

CD-CHARME

commandez-le ou
abonnez-vous par Minitel au

08 36 29 25 63

**Envoi
sous plis
discret**



08 36 29 25 63

**Internet !
Sans ordinateur ?**



**3615[°]
NET-ECLAIR**

Les forums,
le World Wide Web,
votre courrier électronique,
directement accessibles à partir
de votre minitel... Et dans toute
la France !

Recevez

Gratuitement

**en 48 Heures, par la poste
les meilleurs CD-Rom "X"
Il suffit seulement de les...**

... demander sur : 3617 CDZERO

COMMENT FAIRE ? ... C'EST TRES SIMPLE :

COMPOSEZ SUR VOTRE MINITEL LE 3617 CDZERO
VOUS OBTIENDREZ IMMEDIATEMENT QUEL QUE VOUS DESIREZ. VOUS LAISSEZ VOS NOM ET ADRESSE. VOUS VERREZ
LA FINALISATION DE VOTRE COMMANDE. C'EST TOUT. NOUS NOUS OCCUPONS DU RESTE.
VOUS RECEVREZ, TRÈS RAPIDEMENT, EN COLIS POSTAL TOTALEMENT ANONYME VOTRE COMMANDE.
VOUS POURREZ VOUS CONNECTER QUAND VOUS VOULREZ, 24H/24 - 7J/7, OÙ ET QU'IL VOUS DESIREZ,
AUTANT DE CD-ROMS ET AUTANT DE FOIS QUE VOUS VOULREZ. VOUS N'AVEZ AUCUNE OBLIGATION
D'ACHETER UN AUTRE CD-ROM A UN AUTRE CDROM
VOUS N'AVEZ RIEN À PAIER, NI MÊME PAS LES FRAIS DE PORT. DONC PAS DE CRÉDIT À ENVOYER, NI DE
NUMÉRO DE CARTE BANCAIRE À LAISSER.

Le Must des Mangas

NIPPON OBSESSIONS

TOUS CES CD-ROM SONT
STRICTEMENT INTERDITS
AU-DESSUS DE 18 ANS



DES MEILLEURS DRAIGONS D'ANIMÉ EN PREMIÈRE MAIN D'UN
UN FILM D'ANIMÉ INTERACTIF VOUS PERMET DE DÉCOUVRIR
LES MYSTÈRES DES MANGAS JAPONAIS ET DE LES
INTERDIT MANGAS MANGAS S'ADRESSE AU FANATASME DES
DE FICHE ILLUSTRÉE PAR LA VILLE CHAMPAIGNE DE RECAM
DE SUTHER SUR VOTRE MACHIN, POUVRE.

Selection du Mois

**LE MAGAZINE
+ LE CD INTERACTIF**

CYBEROTICA



NIPPON OBSESSIONS MANGA PC

Promotion

**LE COFFRET DES 4 CD
CYBERXPERIENCE**



LE PLUS INCROYABLE ET IMBATTABLE DE L'UNIVERS AVEC LA
SCIENTIFIQUE PRODIGE, QUE VOUS POURRÉZ ACCOMPAGNER DANS
L'ENTRÉE D'UN UNIVERS FLOUANT ET AIDER À DÉCOUVRIR LES
LES JOURS DU SEUL, D'EXCELLENTS GRAPHISMES 3D AVEC DES
SUPPORTS, REPLACEMENT EN TEMPS RÉEL L'UNIVERS
VALEUR : 399F

EXCLUSIVITÉ : 3617 CDZERO - GRATUIT

Importation Exclusive



BEAUCOUP D'AUTRES SURPRISES VOUS ATTENDENT SUR 3617 CDZERO. Par exemple... LES
MEILLEURS CD-ROM MANGAS NON CENSURÉS EN VERSION FRANÇAISE... DE NOMBREUX
AUTRES CD-ROM INTERACTIFS... DES CASSÉTES VIDEOS HIPPER COOL... ETC

PROCHAIN NUMÉRO...

La léthargie chronique des sorties de jeux, une fois la période de Noël passée, semble prendre fin avec le redoux et la poussée des premiers bourgeons printaniers. Cette grossière intro ne sert en fait qu'à présenter les hits potentiels du mois prochain, et croyez-nous, ça va péter de partout !

COMANCHE 3

Les petits génies de Novalogic reviennent au premier plan de la simulation d'hélicoptères de combat avec ce nouveau jeu tirant parti de leur tout nouveau moteur 3D, le Voxelspace 2. Plus que le jeu d'arcade original, Comanche 3 promet d'être un véritable simulateur, alliant subtilement réalisme et jouabilité. Si avec une telle approche et des graphismes aussi sublimes vous n'êtes pas alléché, il est grand temps de vous remettre à Tetris...



X-WING VS TIE FIGHTER

La série mythique des simulateurs de LucasArts basée sur la fameuse saga de la Guerre des Étoiles effectue un retour en Force sur nos PC. Au programme, les nouvelles recrues de l'Empire comme de la Rébellion profiteront de graphismes SVGA entièrement texturés d'après les vaisseaux originaux de la trilogie, ainsi que d'un mode multijoueur très poussé, permettant de réaliser des missions ensemble ou les uns contre les autres, de deux via modem jusqu'à huit en réseau !

TITANIC

Ce jeu d'aventure vous ramène au début du siècle pour le premier et dernier voyage de ce paquebot de légende, entièrement modélisé en 3D pour l'occasion. D'où le titre, me direz-vous. Par contre ce que le titre ne dit pas, c'est que Titanic devrait vous offrir une enquête passionnante mêlant une totale liberté de déplacement dans les coursives et salons du paquebot, et une interaction exceptionnelle avec des personnages mystérieux aux réactions imprévisibles.

